

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

8 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

VIDEO CHESS™



ATARI®

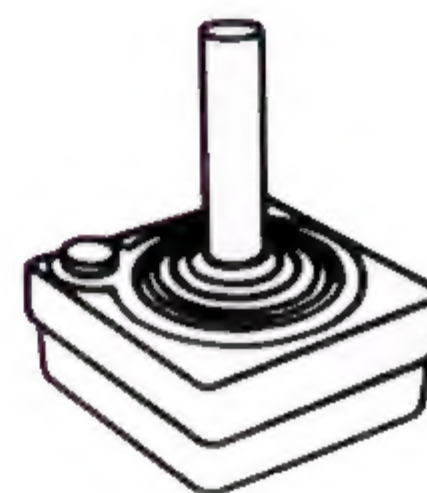
A Warner Communications Company



CX2645

VIDEO CHESTM

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.



NOTE: Always turn the console power switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

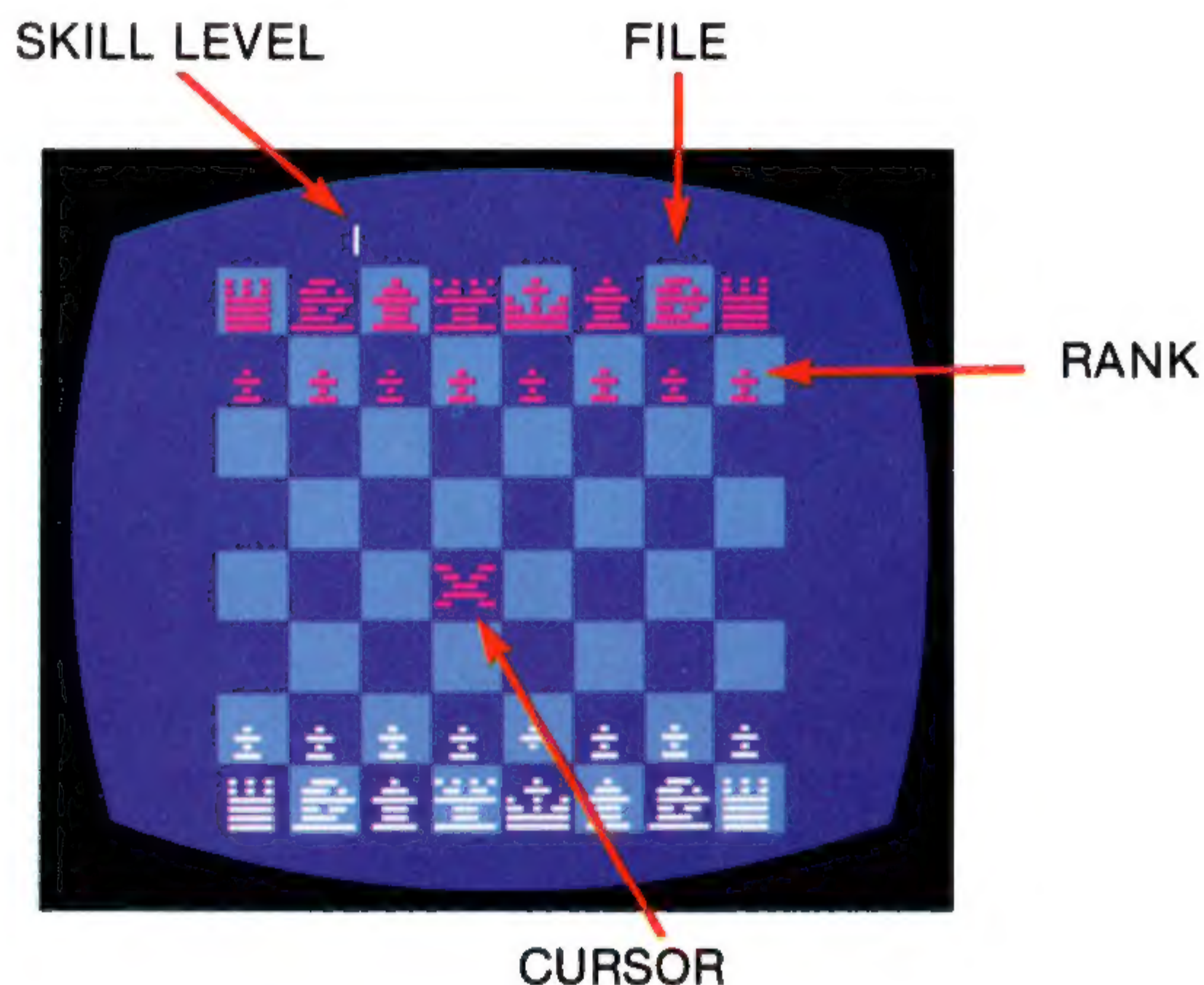
See Section 3 of your Owner's Manual for further details.

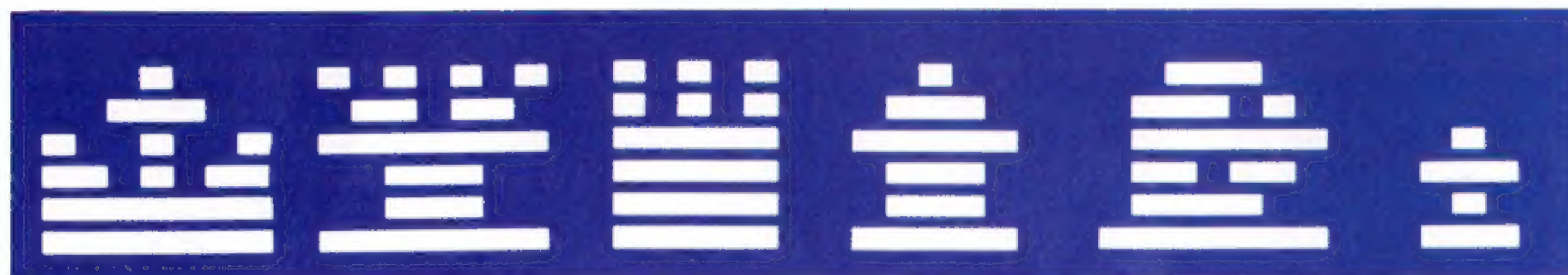
HOW TO PLAY

As one of man's oldest war games, chess is believed to have originated in India between 350 to 400 AD. The first written record of the game was in 700 AD. There are many variations of chess played throughout the world.

In any chess game, the object is to capture the opponent's king.

The computer sets up the pieces on the board in their proper order. Each player begins with 16 pieces: one king/ one queen/ two rooks/ two bishops/ two knights/ eight pawns. Each piece has a distinctive move which is peculiar to itself.





KING

QUEEN

ROOK

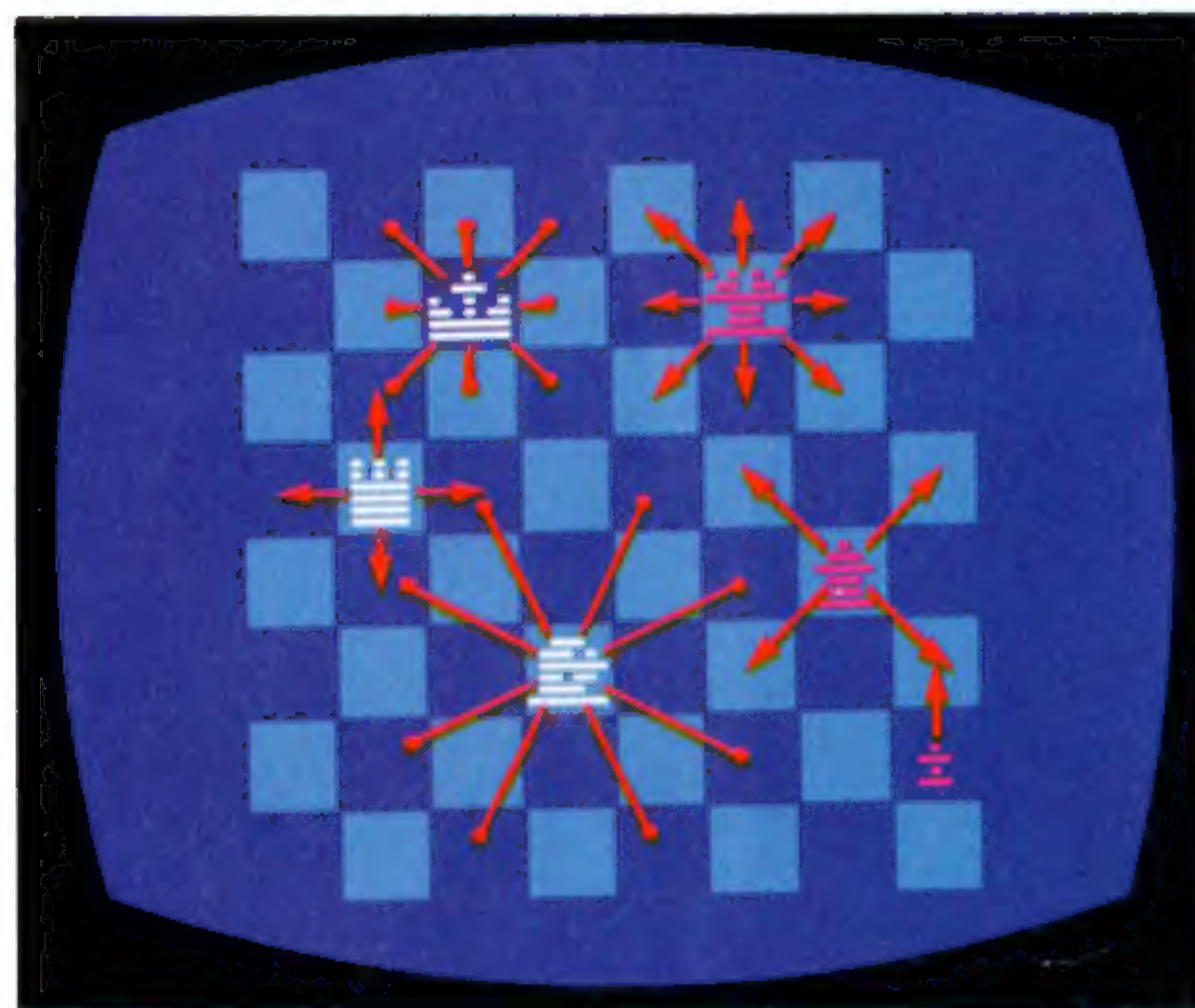
BISHOP

KNIGHT

PAWN

KING

Your most important piece for surviving the game. The king is not very mobile since he may only move one square at a time. He may however, move in any direction; on the rank (sideward), on the file (forward or backward), or diagonally. All other pieces should be sacrificed when necessary, to save the king. The computer will not allow the king to move to a square which is under attack by an enemy piece.



QUEEN

The queen is the most mobile and versatile piece on the board, and therefore the most powerful. She moves in any direction (on the rank, on the file, or diagonally), as many open squares as desired. The queen combines the powers of the rook and bishop.

ROOK

The rook moves on the rank or file (forward, backward, sideward) as many open squares as desired. The rook is usually considered next in importance to the king and queen.

BISHOP

The bishop moves back and forth in a diagonal line, and may be moved any number of open squares. The two bishops on each side are set up so that one is tied to the light blue squares and one is tied to the dark blue squares throughout the game. A bishop is considered slightly more important than a knight, depending on its board position.

KNIGHT

The knight moves not on a line but from point to point, following the

“one up and two across” or “two up and one across” pattern shown in the diagram. The knight is unique in that it cannot be blocked, but can jump over other pieces provided it's destination is an open square, or one in which it can take and capture an opponent's piece.

PAWN

The pawn moves straight ahead one square at a time, and cannot move backward. Only on its initial move can the pawn advance two squares, if desired. The pawn may capture opponent pieces by taking them on a diagonal move, which is the only time the pawn may move diagonally. (With one exception, see DOUBLE MOVES - “en passant.”) Although the pawn is

sometimes considered the least important piece, it is the “foot soldier” of chess and can be vital in holding territory.

PAWN PROMOTION

If you advance a pawn safely to the last or eighth square (eighth rank) on the opposite side of the board, it may be “promoted” to any other piece except a king. The computer will automatically promote your pawn to a queen since it is the most powerful piece. However, by putting the **left difficulty** switch in the “a” position and pressing the red controller button, you can exchange your new queen for any other piece except a king.

CAPTURING PIECES

Pieces (except pawns) capture in the same manner as they move. If any square that a piece can move to is occupied by an enemy unit, that unit can be captured. The captured piece is permanently removed from the board, and the capturing piece occupies that space. Capturing is optional — you are not required to capture when able to.

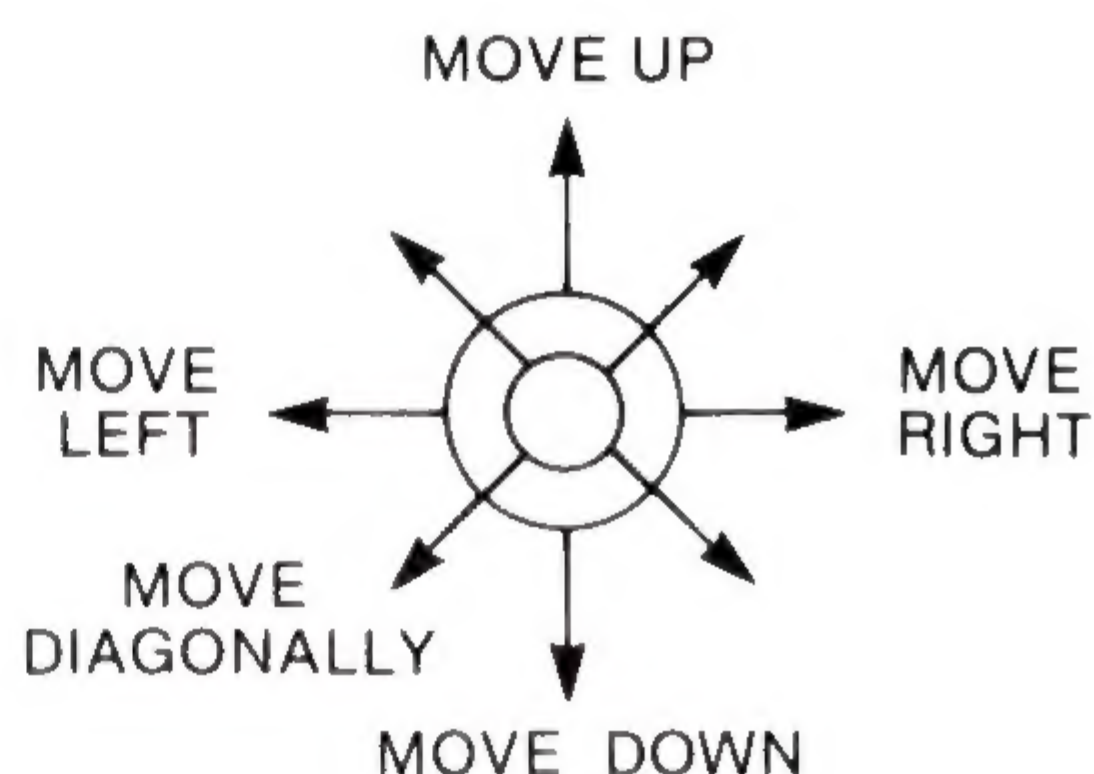
Pieces are not allowed to displace or capture pieces of their own color. When capturing or moving, none of the pieces are allowed to

jump over other units, except the knight. Traditionally, the capture of the king is never actually carried out. If the king is under attack but has room to escape, it is said to be in “check.” The Video Chess computer has a very distinctive way to show when a king is in check which you will see during the course of a game.

If the king is attacked and there is no way to escape, it is said to be “checkmated,” and the game ends.

USING THE CONTROLLERS

Use the Joystick Controller to move your pieces around the board. Move the cursor (the flashing X) to the piece you wish to move and push the red controller button. That piece will begin to flash and you may then move it in any direction. To release the piece, push the red controller button again.



IF YOU ATTEMPT TO MAKE AN ILLEGAL MOVE, THE COMPUTER WILL MAKE A WARNING SOUND AND WILL DISALLOW THE MOVE.

After you have made your move, the cursor will appear in the square from which you moved and the piece you moved will continue to flash for a moment until the computer starts to "think" its

move. When the computer shows its move, the cursor will be shown in the square from which the piece was moved.

The computer always plays the pieces at the top of the screen, you always play the pieces at the bottom of the screen. In some cases, the computer will play the white pieces (from the top of the screen) and will move first (see **CONSOLE CONTROLS**).

CONSOLE CONTROLS

DIFFICULTY SWITCHES

right difficulty switch: In the **a** position the computer plays the white pieces, and moves first. In the **b** position you play the white pieces and move first. The color of the number at the top of the playfield (also denoting skill level) will tell you which color you're playing. If it is white for example, you're playing the white pieces.

left difficulty switch: In the **a** position this switch allows you to set up the board any way you want

for a particular problem or situation. Move the cursor to the square where you wish to place a particular piece. Each time you press the red controller button, the computer puts a different piece on that square, starting with the computer's king and cycling through to the player's pawn. When you have placed the piece you want on the board, move the cursor to the next position and repeat the process.

To remove a piece from the board, place the cursor over that piece and cycle through past the player's pawn. An **X** will appear and that piece will be removed from the board. When you have the board set up the way you want it, set the **left difficulty** switch in the **b** position and begin play. At this point you must move first, whether or not the **right difficulty** switch is in the **a** or **b** position.

GAME SELECT SWITCH

Press the **game select** switch to choose the level of difficulty you wish to play. Level 8 is a learning level and is for the beginning player. It is the least difficult and is

good practice for beginners. After practicing at level 8, beginning players should move to level 1. Levels 1 through 7 become progressively more difficult. (See **SKILL LEVELS**.)

You may change the level of difficulty anytime during a game by pressing the **game select** switch.

GAME RESET SWITCH

Press the **game reset** switch to start or restart a game. If the computer is playing the red (black) pieces, it is not necessary to press this switch when turning the game on. If the computer is playing the white pieces, you must press the **game reset** switch before the computer will make its first move.

DOUBLE MOVES

There are two "double moves" allowed in the game of chess. One is known as "castling," the other is known as "en passant." The Video Chess computer may use either or both during the course of a game, and you can also.

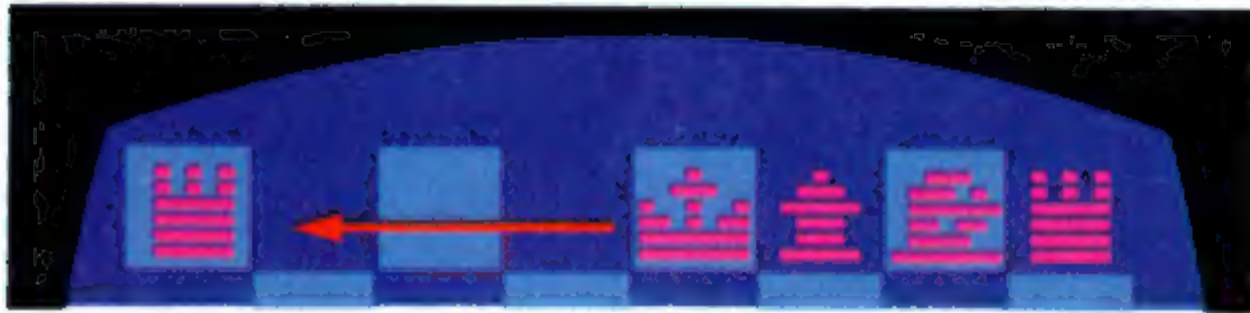
CASTLING

Castling can be an offensive or defensive move. To castle, the squares between the king and one of the rooks must be clear. The king or the rook may not have been moved previously. This move protects the king and moves the rook to the center of the board where it can be more effective.

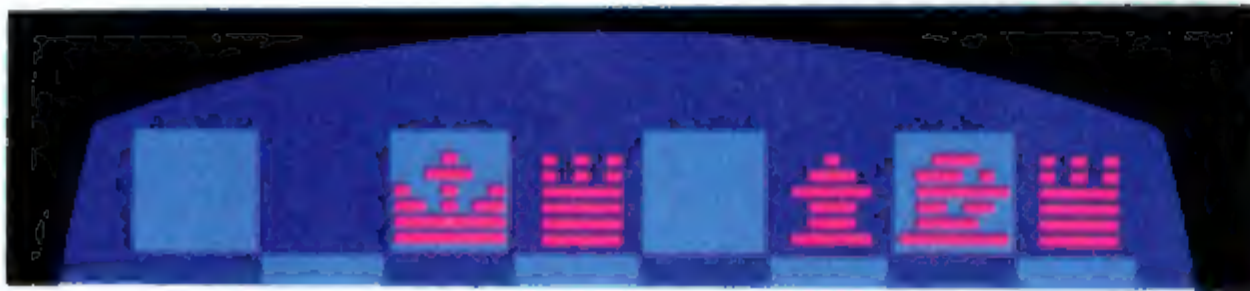
When you have set up the board as described, move your king two spaces to the right or left (depending on which way you are castling), and push the red controller button. The computer will automatically bring the rook around the king, thereby completing your castling move. The computer will then think its next move.

If you move the king toward the rook on its side of the board it is called "castling to the king's side." If the king is moved toward the queen's side, it is called "castling to the queen's side."

BEFORE



AFTER



A player may not use the castling move when the king is in check. Nor may a player castle to the king's side if any of the squares between the king and the rook are threatened. The former example is called "castling out of check"; the later example is known as "castling across check."

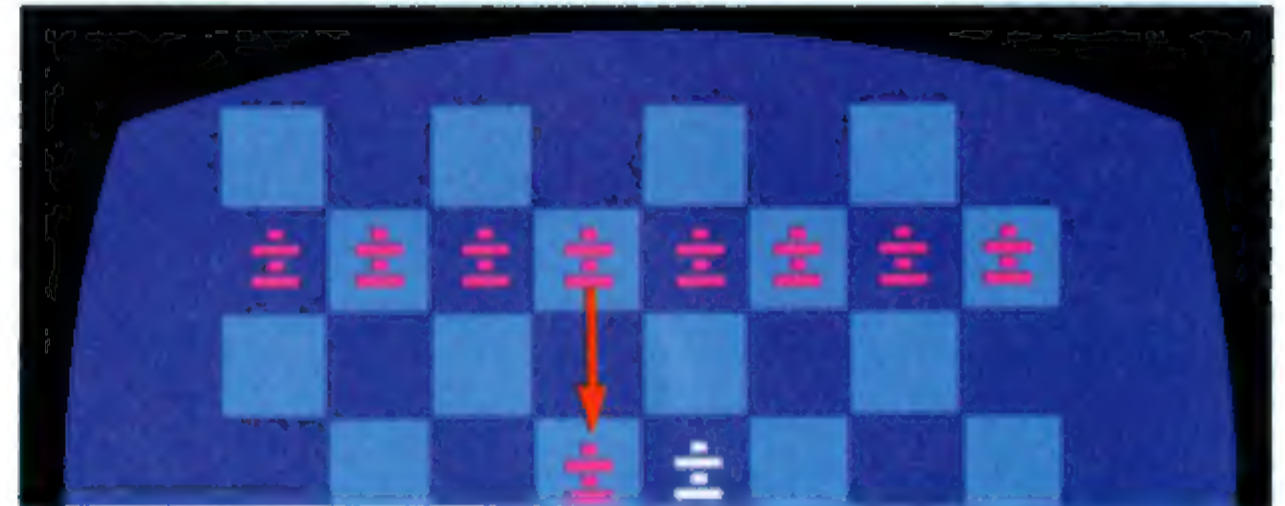
NOTE: If, after setting up a chess problem, your initial move is to castle, the computer may not accept it as a legal move.

EN PASSANT (In passing)

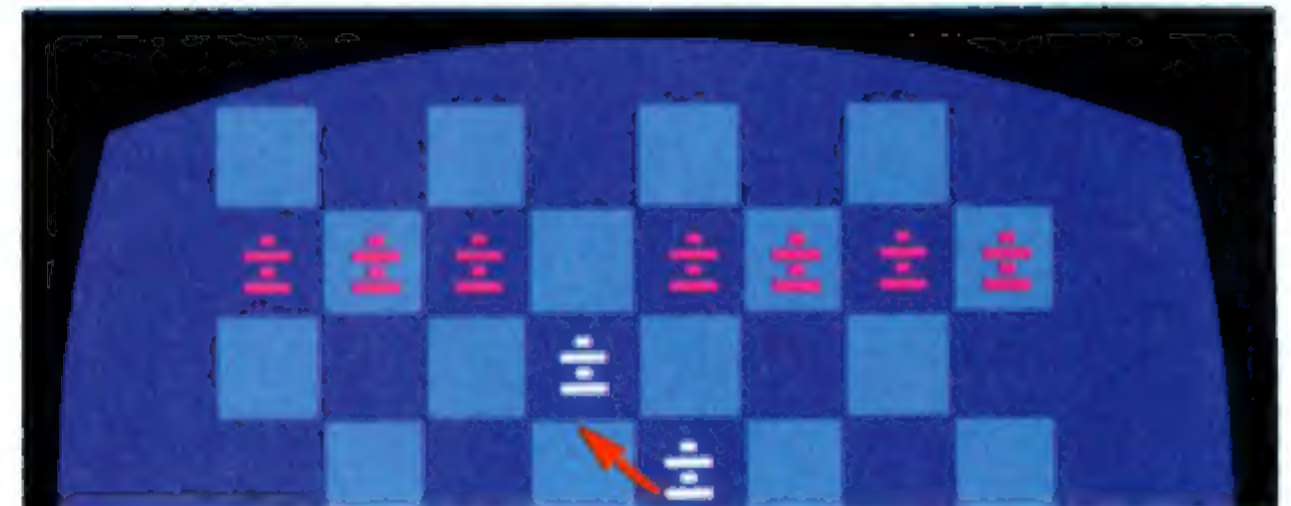
This move is used to counteract the enemy pawn's initial double move on an adjacent file. To carry out the en passant you must advance your pawn to the fifth rank. Your opponent then has the option of moving his or her pawn one square (where it would be under attack) or two squares. If

your opponent elects to move two squares, the en passant move allows you to take that pawn by diagonally moving your pawn to the square that was skipped over.

BEFORE



AFTER



NOTE: There may be some occasions where the computer will not allow you to use en passant to move out of check. If this should occur, use the set-up mode to complete the move.

The en passant capture must be made immediately, meaning when the opportunity is first available, or not at all. It cannot be executed at a later turn.

SKILL LEVELS

There are seven progressively more difficult skill levels (Levels 1 through 7) in Video Chess and one level for beginners (Level 8). As the levels increase from 1 to 7, the computer will take longer to compute its next move. The times listed below for each Skill Level are an average, since the length of time will depend on the complexity of the board and the level chosen. Level 8 is an excellent game for beginners to learn the moves, as well as some of the strategies of the game.

Level 1—15 seconds
 Level 2—30 seconds
 Level 3—45 seconds
 Level 4—2 min., 45 sec.

Level 5—3 min., 15 sec.
 Level 6—12 minutes
 Level 7—10 hours
 Level 8—10 seconds

NOTE: Length of time on some of the above Skill Levels may vary.

As a closing note it should be pointed out that there are various books which give more detailed descriptions of the game of chess. Such books may give you more insight into the game's wide range of strategies. We suggest going to your local library or book store if you wish to study the game further.

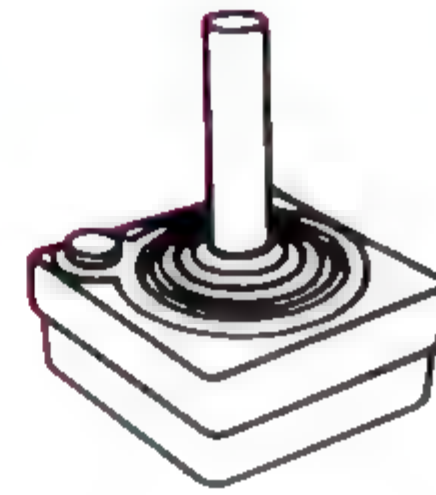


JEUX VIDEO

VIDEO CHESS™

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.



N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position off) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

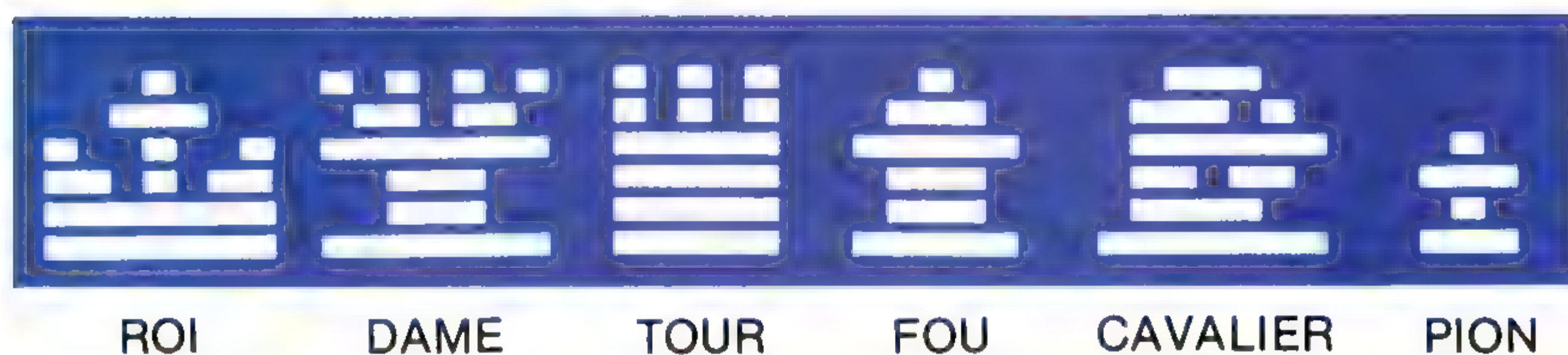
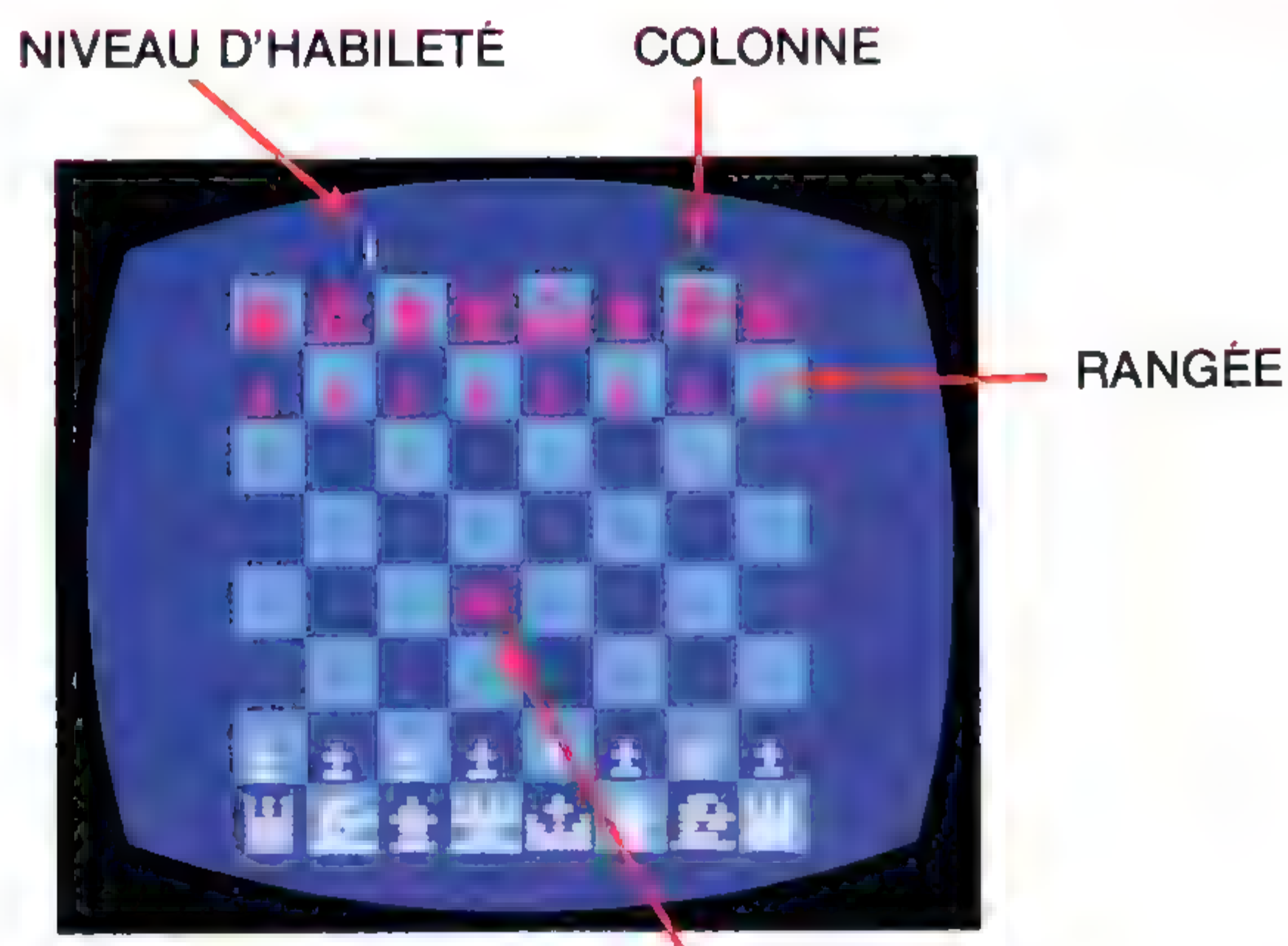
LE JEU

Le jeu d'échecs est l'un des plus anciens jeux de stratégie du monde; on pense qu'il nous vient des Indes où il aurait été inventé vers 350-400 après Jésus-Christ.

La première mention écrite de ce jeu date de l'an 700. Il en existe de nombreuses variantes qui se jouent dans le monde entier.

Dans toutes les variantes, il s'agit de capturer le roi de l'adversaire.

L'ordinateur dispose les pièces sur l'échiquier, chacune à sa place. Au départ, chaque joueur possède 16 pièces: un roi - une dame - deux tours - deux fous - deux cavaliers - huit pions. Chaque pièce possède une marche qui lui est propre.



LE ROI

C'est la pièce la plus importante du jeu. Il n'est pas très mobile puisqu'il ne peut se déplacer que d'une case à la fois. Toutefois, il peut se déplacer dans toutes les directions: suivant la rangée (de côté), suivant la colonne (en avant ou en arrière), et en diagonale. Les cas échéant, on doit sacrifier toutes les autres pièces pour sauver le roi. L'ordinateur interdit tout déplacement du roi qui le placerait dans le champ d'action d'une pièce ennemie.

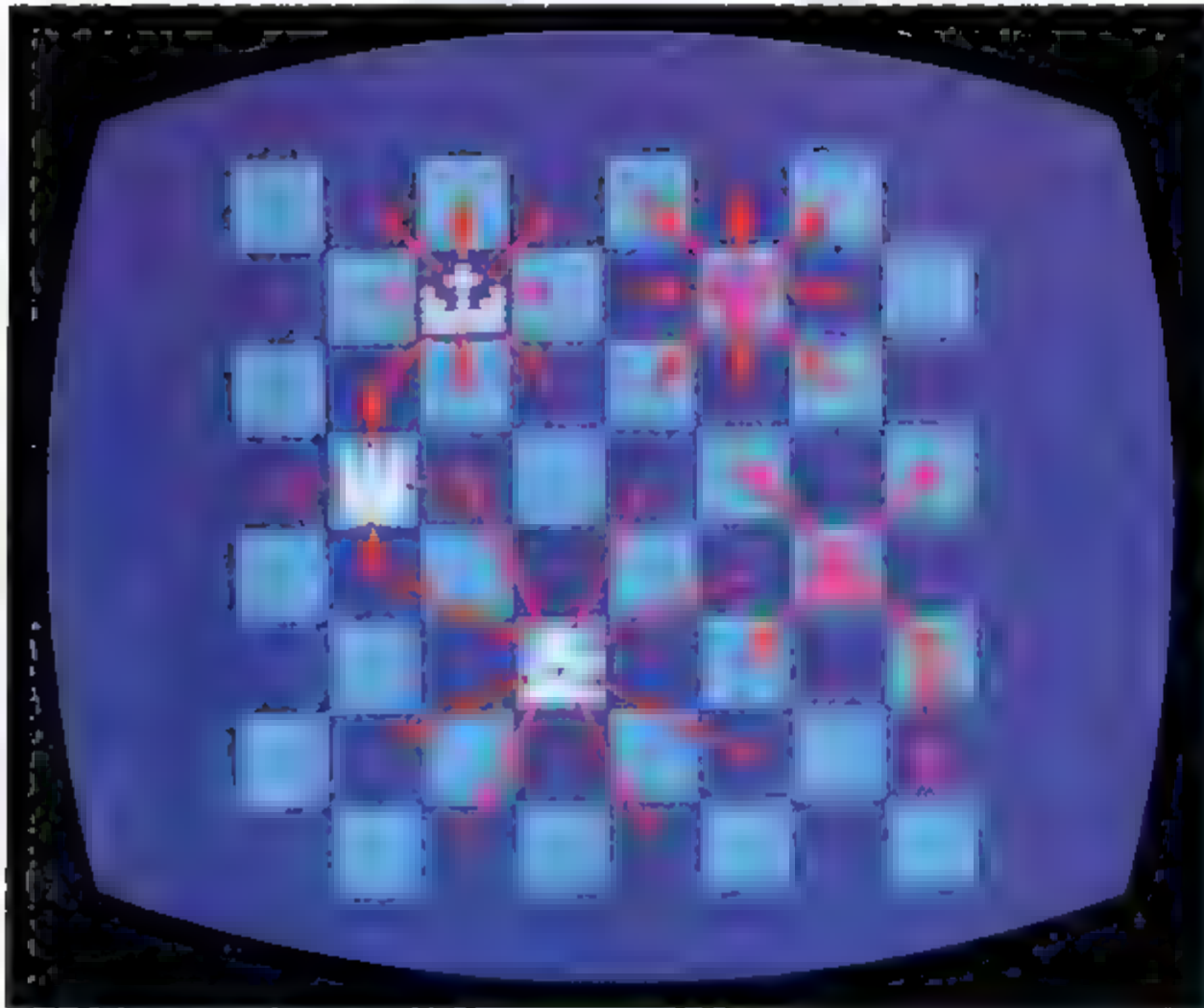
LA DAME

La dame est la pièce la plus mobile et la plus "polyvalente" de tout l'échiquier, donc la plus puissante. Elle se déplace dans toutes les directions (rangées, colonnes et diagonales) d'autant de cases vides qu'on le désire. Elle est aussi puissante qu'une tour et un fou conjugués.

LA TOUR

La tour se déplace suivant les rangées ou les colonnes (en avant,

en arrière et de côté), d'autant de cases vides qu'on le désire. Elle est en général considérée comme la pièce la plus importante après le roi et la dame.



LE FOU

Le fou avance et recule en diagonale, d'autant de cases vides qu'on le désire. Les fous sont disposés de part et d'autre du roi et de la dame de sorte que l'un des fous se trouve toujours sur une case bleu pâle et l'autre sur une case bleu foncé, pendant toute la partie. Le fou est jugé être un peu plus important que le cavalier, suivant la position qu'il occupe sur l'échiquier.

LE CAVALIER

Le cavalier ne se déplace pas en ligne droite, mais d'une case à une autre, "une case en avant (ou en arrière) et deux de côté" ou bien "deux cases en avant (ou en arrière) et une de côté" comme le montre le diagramme. C'est la seule pièce qu'il soit impossible de bloquer; en effet il peut sauter par-dessus les autres pièces pourvu que sa case d'arrivée soit vide ou qu'il s'y trouve une pièce adverse qu'il puisse capturer.

LE PION

Le pion avance droit devant lui, d'une case à la fois; il ne recule jamais. Toutefois, la première fois qu'il avance, il peut avancer de deux cases si on le désire. Le pion capture les pièces adverses en diagonale; c'est le seul cas où il puisse se déplacer en diagonale. (À une exception près, voir COUPS DOUBLES - "en passant".) Souvent considéré comme la pièce la moins importante, le pion est le "fantassin" du jeu d'échecs et peut jouer un rôle essentiel pour maintenir une position.

PROMOTION D'UN PION

Lorsqu'un pion atteint une case de la huitième et dernière rangée de l'échiquier (par rapport au joueur auquel il appartient), il peut être "promu" et transformé en n'importe quelle autre pièce, sauf un roi. L'ordinateur transforme automatiquement les pions promus

en dames, puisque c'est la dame la pièce la plus puissante. Toutefois, si l'on met le **sélecteur de difficulté de gauche (left difficulty)** en position **a** et que l'on presse le bouton rouge de la commande, il est possible d'échanger la nouvelle dame contre toute autre pièce, sauf un roi.

COMMENT PRENDRE

Les figures (c'est-à-dire les pièces autre que les pions) prennent dans la direction de leur déplacement. Si une figure désire occuper une case où se trouve déjà une pièce ennemie, elle peut prendre cette pièce. La pièce prise est définitivement retirée de l'échiquier et la figure que l'a prise prend sa place. On n'est pas obligé de prendre même si on peut le faire.

Ni les figures ni les pions ne peuvent remplacer ou capturer des pièces de leur propre couleur. Pour prendre ou pour se déplacer,

les pièces (exception faite pour les cavaliers) ne sautent jamais par-dessus d'autres pièces. Il est de tradition de ne jamais capturer le roi. Si le roi est attaqué et qu'il puisse s'échapper, on dit qu'il est "en échec". L'ordinateur du Video Chess, comme on le verra en cours de partie, a une manière bien à lui d'indiquer qu'un roi est en échec.

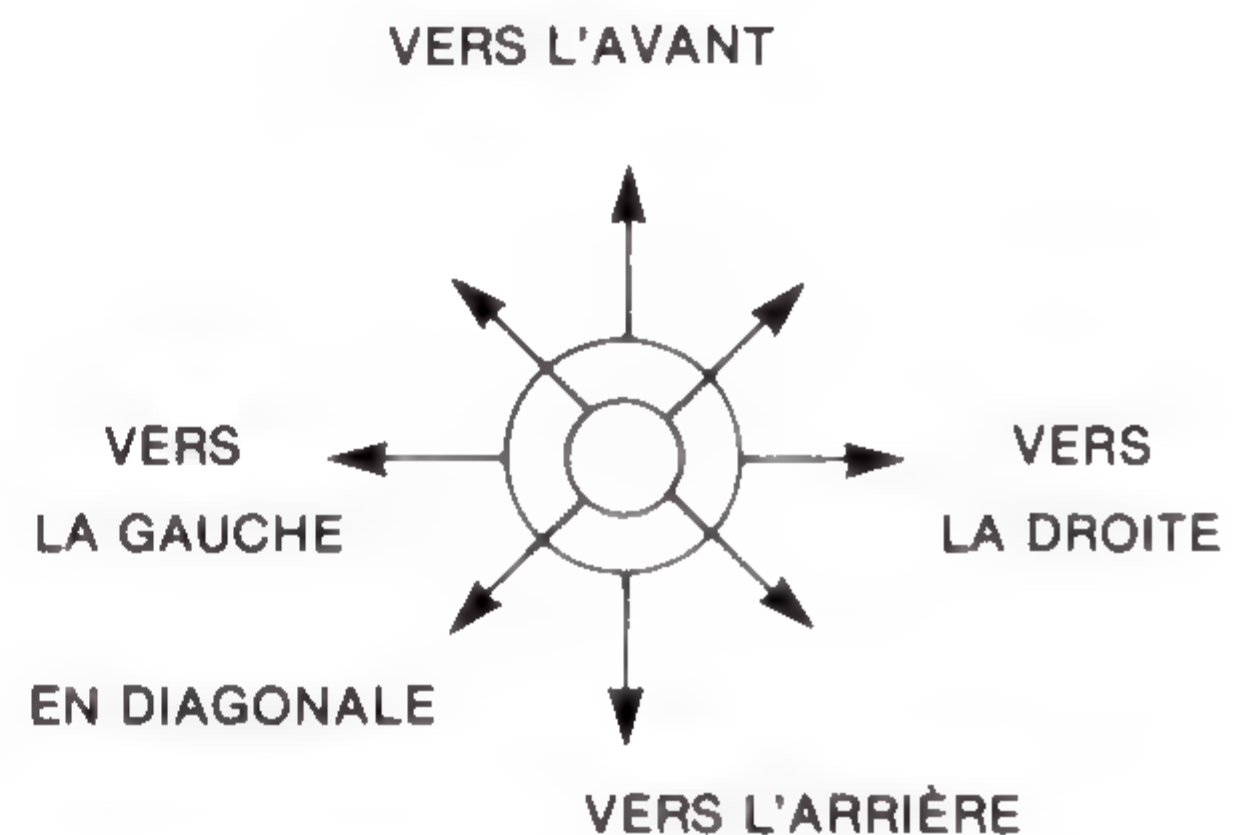
Si le roi est attaqué et qu'il ne puisse pas s'échapper, on dit qu'il est "échec et mat" et la partie est terminée.

UTILISATION DES COMMANDES

Utiliser la commande à manette pour déplacer les pièces sur l'échiquier. Amener le curseur (le X clignotant) sur la pièce que l'on désire déplacer et presser le bouton rouge de la commande. La pièce se met alors à clignoter et on peut la déplacer dans toutes les directions. Pour la déposer, presser de nouveau le bouton rouge de la commande.

SI L'ON ESSAIE DE JOUER UN COUP ILLÉGAL, L'ORDINATEUR ÉMET UN SIGNAL SONORE ET INTERDIT LE COUP.

Lorsque le joueur a joué son coup, le curseur apparaît dans la case d'où la pièce jouée est partie et la pièce elle-même continue à clignoter quelques instants jusqu'à ce que l'ordinateur ait commencé à "calculer" son coup. Lorsque l'ordinateur affiche son coup, le curseur va dans la case d'où la pièce jouée est partie.



Les pièces situées en haut de l'écran sont toujours celles de l'ordinateur; les pièces du bas, celles du joueur. Dans certains cas, l'ordinateur a les pièces blanches (qui sont alors placées en haut de l'écran) et joue le premier (voir PUPITRE DE COMMANDE).

PUPITRE DE COMMANDE

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE DROITE (right difficulty):

En position **a**, c'est l'ordinateur qui joue le premier et il a les blancs. En position **b**, c'est le joueur qui a les blancs et joue le premier. La couleur du numéro qui se trouve en haut de l'écran (et qui indique également le niveau d'habileté) indique au joueur quelle est sa couleur. Si, par exemple, ce numéro est blanc, le joueur joue avec les blancs.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE GAUCHE (left difficulty):

En position **a**, ce selecteur permet de disposer les pièces comme on l'entend sur l'échiquier afin d'étudier une situation ou un problème particuliers. Amener le curseur sur la case où l'on veut placer une pièce donnée. Chaque fois qu'on presse le bouton rouge de la commande, l'ordinateur place une autre pièce sur cette case, en commençant par le roi et en finissant par un pion. Quand la pièce désirée apparaît sur l'échiquier, amener le curseur sur la position suivante et recommencer l'opération.

Pour enlever une pièce de l'échiquier, amener le curseur sur cette pièce et exécuter un cycle qui se termine après l'apparition d'un pion de sa couleur. A ce moment, un X apparaît et la pièce disparaît de l'échiquier, remettre le

sélecteur de difficulté de gauche en position **b** et commencer à jouer. Le joueur joue alors avant l'ordinateur, que le sélecteur de difficulté de droite se trouve en position **a** ou **b**.

SÉLECTEUR DE JEU (game select)

Presser le sélecteur de jeu pour choisir le niveau de difficulté de la partie. Le niveau 8 est un niveau d'apprentissage destiné aux débutants. C'est le moins difficile et il permet aux débutants de s'entraîner. Après s'être entraînés au niveau 8, les joueurs débutants passent au niveau 1. Les niveaux 1 à 7 sont de plus en plus difficiles; le niveau 7 est le plus difficile de tous. (Voir NIVEAUX D'HABILETÉ.)

On peut changer le niveau d'habileté en cours de partie en pressant le sélecteur de jeu.

BOUTON DE REMISE À ZÉRO (game reset)

Presser le bouton de remise à zéro pour commencer ou recommencer une partie. Si l'on vient de mettre le jeu en marche et que l'ordinateur joue avec les pièces rouges (noires), il est inutile de presser ce bouton. Si l'ordinateur doit jouer avec les pièces blanches, il faut presser le bouton de remise à zéro pour qu'il puisse commencer à jouer.

COUPS DOUBLES

Deux "coups doubles" sont permis au jeu d'échec: le "roque" et la "prise en passant".

L'ordinateur du Video Chess, aussi bien que le joueur, peuvent utiliser ces deux coups.

LE ROQUE

Le roque peut être un coup offensif ou un coup défensif. Pour pouvoir roquer, il faut que les cases situées entre le roi et l'une des tours soient libres; ni le roi, ni la tour ne doivent avoir été déplacés auparavant. Ce coup permet de mettre le roi à l'abri et d'amener la tour au centre de l'échiquier où elle est plus utile.

Une fois les conditions ci-dessus réunies, déplacer le roi de deux cases vers la droite ou vers la gauche (suivant la direction dans laquelle on roque), et presser le bouton rouge de la commande. Automatiquement, l'ordinateur fait passer la tour de l'autre côté du roi, ce qui termine le roque. L'ordinateur se met ensuite à calculer son prochain coup.

Si le roi va vers la tour qui est de son côté de l'échiquier, il s'agit d'un "petit roque"; s'il va vers la tour qui est du côté de la dame, il s'agit d'un "grand roque".

On ne peut pas roquer lorsqu'on est en échec. On ne peut pas non plus faire un petit roque si l'une quelconque des cases situées entre le roi et la tour est battue par une pièce adverse. Dans le premier

cas il s'agit d'un "roque hors échec", dans le second cas d'un "roque sous échec".

AVANT



APRÈS

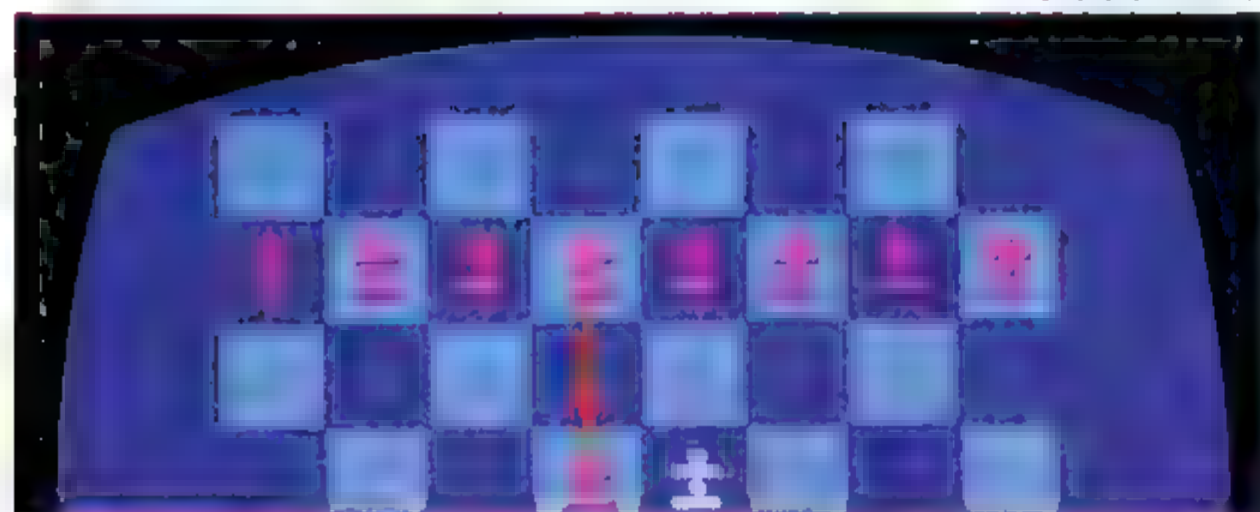


N.B. Après avoir composé un problème d'échecs, si le premier coup du joueur consiste à roquer, l'ordinateur peut considérer le coup comme illégal.

EN PASSANT

Ce coup se joue en riposte au déplacement initial d'un pion adverse, de deux cases sur une colonne adjacente. Pour prendre "en passant" on doit avoir amené son pion jusqu'à la cinquième rangée. L'adversaire peut alors déplacer son pion soit d'une case (et il se trouve attaqué), soit de deux. S'il choisit de l'avancer de deux cases, le premier joueur peut alors le capturer et aller se placer, en diagonale, sur la case que le pion adverse a sautée.

AVANT



APRÈS



N.B. Il peut arriver que l'ordinateur ne permette pas de prendre en passant pour sortir d'échec. Dans ce cas, on utilisera le mode de composition pour jouer le coup désiré.

La prise en passant doit se faire immédiatement, c'est-à-dire dès que l'occasion se présente, ou pas du tout. Elle ne peut pas se faire au coup suivant.

NIVEAU D'HABILETÉ

Le Video Chess offre sept niveaux d'habileté, de difficulté croissante (niveaux 1 à 7), et un niveau pour les débutants (niveau 8). Du niveau 1 au niveau 7, l'ordinateur prend de plus en plus de temps pour calculer son prochain coup. Les durées indiquées ci-dessous pour

Niveau 1 : 15 secondes
 Niveau 2 : 30 secondes
 Niveau 3 : 45 secondes
 Niveau 4 : 2 mn 45 s

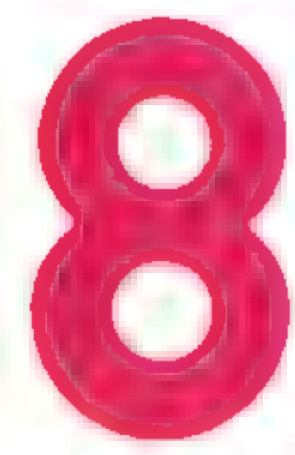
N.B. Les durées indiquées ci-dessus peuvent varier.

Pour finir, signalons qu'il existe de nombreux livres donnant plus de détails sur le jeu d'échecs. Ces

chaque niveau d'habileté sont des moyennes; la durée réelle dépend de la complexité des positions et du niveau choisi. Le niveau 8 est excellent pour permettre aux débutants d'apprendre à déplacer les pièces et d'acquérir quelques notions de stratégie.

Niveau 5 : 3 mn 15 s
 Niveau 6 : 12 minutes
 Niveau 7 : 10 heures
 Niveau 8 : 10 secondes

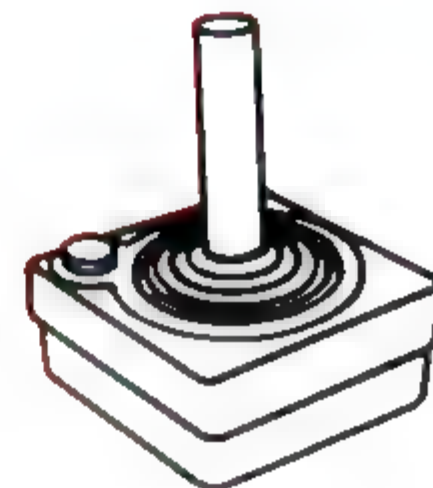
livres permettront au joueur désireux d'approfondir ses connaissances de mieux comprendre les différentes stratégies de jeu possibles. On les trouvera dans les bibliothèques publiques et dans les librairies.



VIDEO CHESS™

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der linken (LEFT) Steuerungs-(CONTROLLER-) Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist. *Weitere Hinweise finden Sie unter Abschnitt 3 der Spielanleitung.*

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter (POWER) stets



aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

SO WIRD GESPIELT

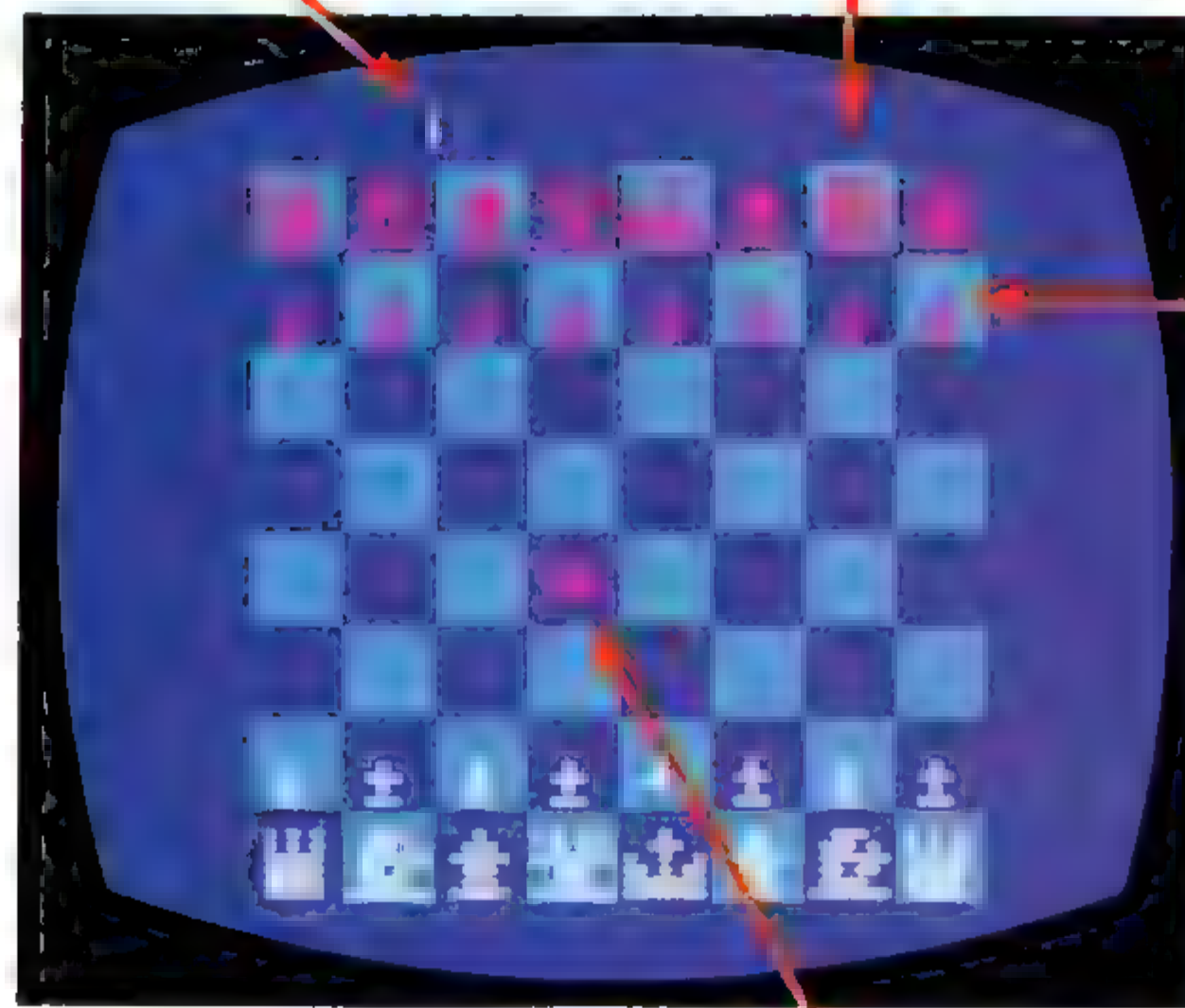
Es wird angenommen, daß der Menschheit ältestes Kriegsspiel, Schach, in den Jahren 350 bis 400 n. Chr. in Indien entstanden ist. Die ersten Niederschriften stammen aus dem Jahre 700 n. Chr. Schach wird in verschiedensten Variationen auf der ganzen Welt gespielt.

Das Ziel jedes Schachspiels besteht darin, den gegnerischen König verteidigungsunfähig zu machen.

Der Computer stellt die Figuren in der richtigen Reihenfolge auf. Jeder Spieler hat 16 Figuren: einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer, acht Bauern. Jede Figur hat eine ihr eigene Zug-Weise.

GESCHICKLICHKEITSSTUFE

LINIE



REIHE

POSITIONSANZEIGE



KÖNIG

DAME

TURM

LÄUFER

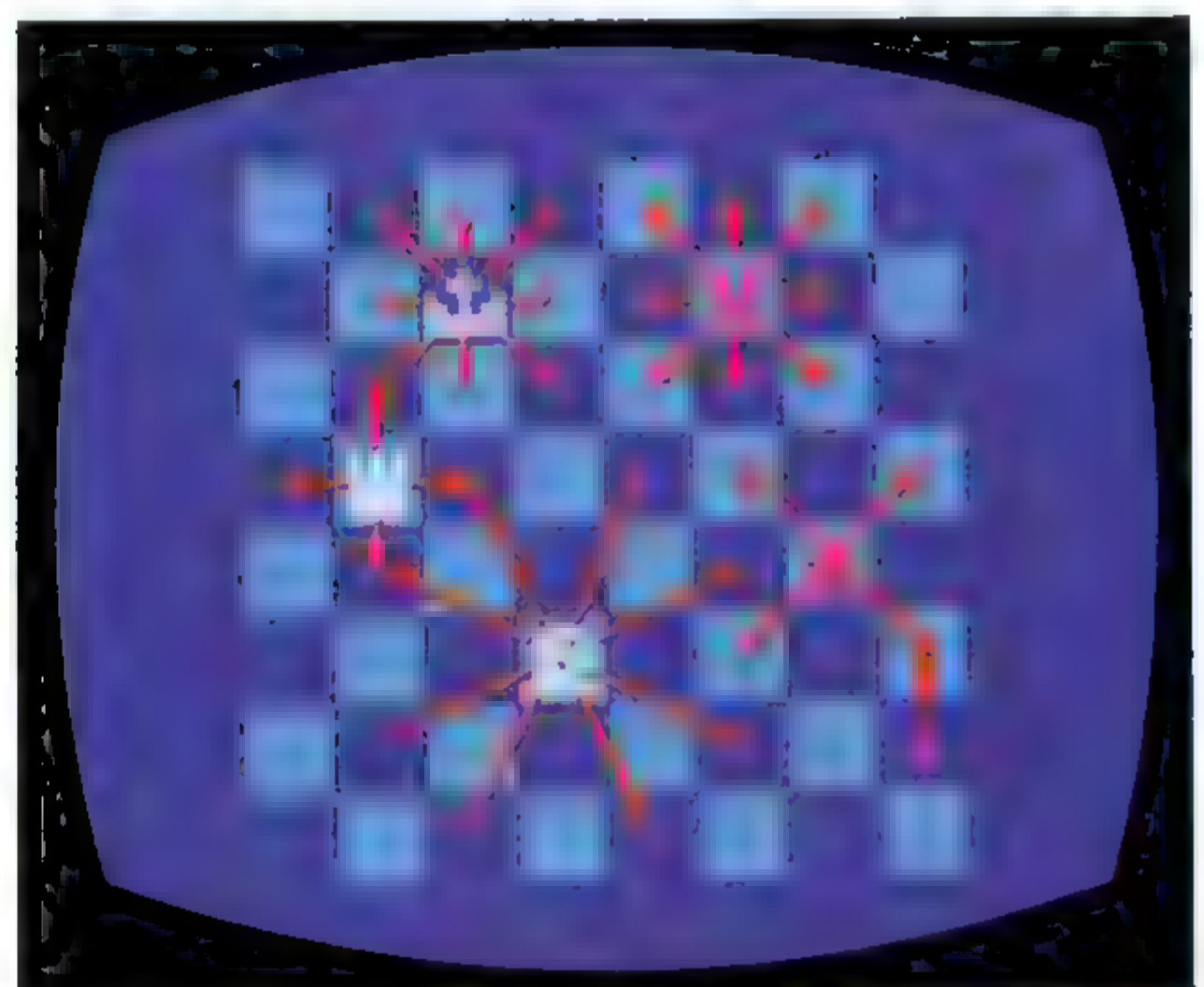
SRRINGER

BAUER

KÖNIG: Die wichtigste Figur, um das Spiel zu überleben. Der König ist nicht allzu beweglich, da er jeweils nur ein Feld ziehen kann. Er kann sich jedoch in jede Richtung bewegen; auf der Linie (seitlich), auf der Reihe (vorwärts oder rückwärts), oder diagonal. Alle anderen Figuren sollten, wenn nötig, geopfert werden, um den König zu retten. Der Computer verhindert einen Zug des Königs auf ein Feld, das von einer gegnerischen Figur bedroht ist.

DAME: Die Dame ist die beweglichste und vielseitigste Figur im Spiel, und daher die stärkste. Sie kann sich in alle Richtungen bewegen (auf der Reihe, der Linie, oder diagonal), und beliebig viele freie Felder ziehen. Die Dame vereinigt die Macht des Turms und Läufers.

TURM: Der Turm bewegt sich auf der Reihe oder der Linie (vorwärts, rückwärts, seitwärts) beliebig viele, freie Felder. Der Turm wird im allgemeinen als drittwichtigste Figur, nach dem König und der Dame, bezeichnet.



LÄUFER: Der Läufer bewegt sich in einer Diagonalen vorwärts und rückwärts, und über beliebig viele, freie Felder. Die Läufer zu beiden Seiten sind so aufgestellt, daß während des ganzen Spieles einer auf den hellblauen Feldern, der andere auf den dunkelblauen zieht. Der Läufer wird als etwas wichtiger als der Springer betrachtet, je nach seiner Stellung auf dem Brett.

SPRINGER: Der Springer bewegt sich nicht auf einer Linie, sondern von Punkt zu Punkt, indem er dem auf dem Diagramm dargestellten Schema "eins nach oben und zwei quer", oder "zwei nach oben und eins quer" folgt. Der Springer ist insofern einmalig, als er nicht blockiert werden, sondern über die anderen Figuren springen kann, vorausgesetzt, daß sein angestrebtes Feld frei, oder von einer gegnerischen Figur besetzt ist, die er damit schlägt.

BAUER: Der Bauer bewegt sich geradlinig, je ein Feld, und kann

nicht rückwärts ziehen. Nur als Eröffnungszug kann der Bauer, falls erwünscht, zwei Felder vorgehen. Der Bauer kann gegnerische Figuren mit einem diagonalen Zug schlagen, jedoch sonst nicht diagonal ziehen. (Mit einer Ausnahme, siehe DOPPELZÜGE — "en passant".) Obwohl der Bauer manchmal als die unwichtigste Figur angesehen wird, ist er der "Fußsoldat" im Schachspiel, und kann sich als lebenswichtig erweisen, um Stellungen zu halten.

Bauernbeförderung: Haben Sie einen Bauern sicher auf das letzte oder achte Feld (achte Reihe) der gegnerischen Spielseite gebracht, kann er zu einer beliebigen anderen Figur, außer dem König, befördert werden. Der Computer befördert Ihren Bauern automatisch zu einer Dame, da sie die stärkste Figur im Spiel ist. Drücken Sie jedoch den linken Schwierigkeitsschalter (**LEFT DIFFICULTY**) in die Stellung a, und dann den roten Knopf, können Sie die neue Dame in jede andere Figur, außer dem König, umwandeln.

FIGUREN SCHLAGEN

Die Figuren (außer dem Bauern) schlagen eine andere Figur in der gleichen Weise wie sie ziehen. Ist ein Feld, auf das eine Figur zieht, von einer gegnerischen besetzt, kann diese geschlagen werden. Die geschlagene Figur kommt nicht mehr ins Spiel, und die angreifende Figur besetzt das Feld. Es steht Ihnen frei, eine Figur zu schlagen — im Falle einer Möglichkeit sind Sie nicht dazu gezwungen.

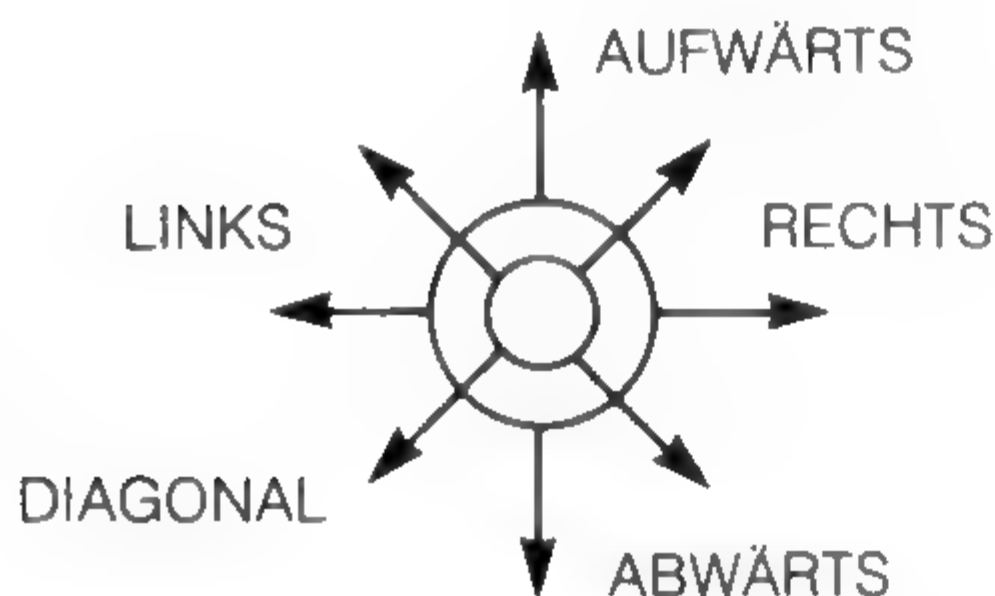
Figuren der gleichen Farbe können sich weder gegenseitig schlagen, noch versetzen. Keine der Figuren, außer dem König, kann zum Schlagen oder Ziehen eine andere überspringen. Traditionsgemäß wird das eigentliche Schlagen des Königs nie direkt ausgeführt. Wird der König bedroht, hat aber die Möglichkeit, auszuweichen, gilt dies als "Schach". Während des Spiels signalisiert der Video Schach-Com-

puter in speziell ausgeprägter Weise eine "Schach"-Position des Königs, wie Sie im Verlauf des Spiels sehen

werden. Wird der König angegriffen, und er hat keine Möglichkeit, auszuweichen, ist dies ein "Schachmatt", und das Spiel beendet.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Benützen Sie die Knüppelsteuerung, um die Figuren auf dem Brett zu bewegen. Führen Sie die Positionsanzeige (ein blinkendes X) zu der Figur, mit der Sie zu ziehen wünschen, und drücken Sie den roten Knopf. Die Figur fängt daraufhin an, zu blinken, und kann in eine beliebige Richtung bewegt werden. Um die Figur "abzusetzen", drücken Sie wieder den roten Knopf.



VERSUCHEN SIE EINEN REGELWIDRIGEN ZUG ZU MACHEN,

GIBT DER COMPUTER EINEN WARNTON VON SICH, UND LÄSST DEN ZUG NICHT ZU.

Nachdem Sie Ihren Zug ausgeführt haben, erscheint die Positionsanzeige auf dem Feld, von dem aus der Zug ausgeführt wurde, die von Ihnen gezogene Figur blinkt kurz weiter, bis der Computer anfängt, über seinen Gegenzug "nachzudenken". Wenn der Computer seinen Zug anzeigt, erscheint die Positionsanzeige in dem Feld, von dem er eine Figur gezogen hat.

Der Computer spielt stets auf der oberen Bildschirmhälfte, Sie stets auf der unteren. In einigen Fällen spielt der Computer Weiß (von der oberen Bildschirmhälfte) und zieht zuerst (siehe KONSOLEN-STEUERUNG).

KONSOLENSTEUERUNG

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

Rechter Schwierigkeitsschalter (RIGHT DIFFICULTY): In der Stellung **a** spielt der Computer Weiß und macht den ersten Zug. In der Stellung **b** spielen Sie Weiß und machen den ersten Zug. Die Farbe der Zahl am Spielfeld oben (die gleichzeitig die Geschicklichkeitsstufe kennzeichnet) zeigt an, welche Farbe Sie spielen. Sie ist beispielsweise weiß, wenn Sie Weiß spielen.

Linker Schwierigkeitsschalter (LEFT DIFFICULTY): Die Stellung **a** erlaubt Ihnen, die Figuren am Brett in beliebiger Weise, für ein bestimmtes Problem oder eine gewisse Situation, aufzustellen. Führen Sie die Positionsanzeige auf das Feld, auf das Sie eine bestimmte Figur setzen möchten. Jedesmal, wenn Sie den roten Knopf drücken, setzt der Computer eine andere Figur, angefangen mit dem König des Computers bis hin zum Bauern des Spielers, auf dieses Feld. Haben Sie die gewünschte Figur auf das Brett gesetzt, führen Sie die Positionsanzeige zum nächsten Feld, und wiederholen den Ablauf.

Um eine Figur vom Brett zu nehmen, bringen Sie die Positionsanzeige auf diese Figur, und gehen im Ablauf durch bis zum Bauern. Ein X leuchtet auf, und die Figur wird vom Brett genommen. Haben Sie die Figuren am Brett in der von Ihnen gewünschten Weise aufgestellt, drücken Sie den linken Schwierigkeitsschalter auf **b**, und fangen zu spielen an. In diesem Fall müssen

Sie den ersten Zug machen, unabhängig davon, ob sich der Schwierigkeitsschalter in der Stellung **a** oder **b** befindet.

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Um die von Ihnen gewünschte Schwierigkeitsstufe zu erhalten, drücken Sie den **GAME SELECT** Schalter. Stufe 8 ist die einfachste, und eignet sich gut zum Üben für Anfänger. Nachdem der Anfänger auf der Stufe 8 Erfahrungen gesammelt hat, sollte er zur Stufe 1 vorgehen. Stufen 1 bis 7 werden zunehmend schwieriger, wobei Stufe 7 die schwierigste darstellt. (Siehe GESCHICKLICHKEITSSTUFEN).

Sie können den Schwierigkeitsgrad während des Spieles jederzeit ändern, indem Sie den **GAME SELECT** Schalter drücken.

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Um ein Spiel zu beginnen, oder neu zu beginnen, drücken Sie den **GAME RESET** Schalter. Spielt der Computer Rot (Schwarz), ist es unnötig, zu Beginn des Spieles diesen Schalter zu drücken. Spielt der Computer Weiß, wird **GAME RESET** gedrückt, bevor der Computer seinen ersten Zug ausführt.

DOPPELZÜGE

Beim Schachspiel sind zwei "Doppelzüge" erlaubt: "Rochade" und "en passant". Der Video Schach-Computer kann im Verlauf eines Spieles einen dieser Züge, oder beide ausführen, und Sie desgleichen.

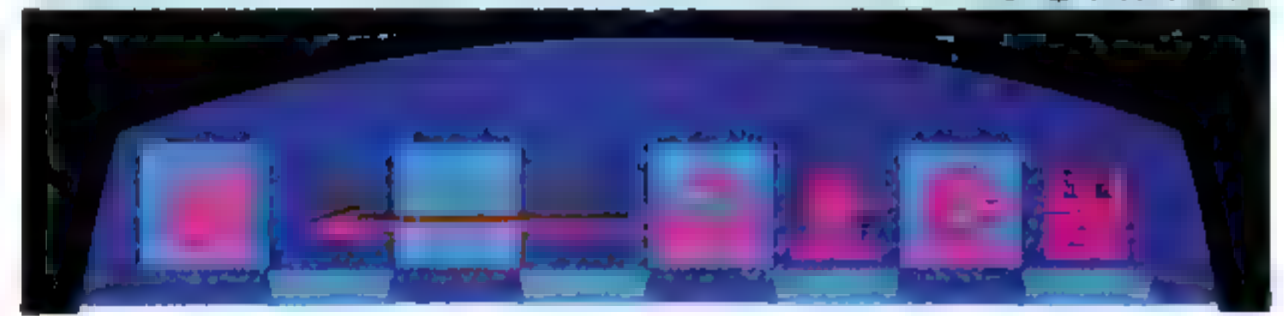
ROCHADE

Rochade kann als ein offensiver oder defensiver Zug ausgeführt werden. Um ein Rochade auszuführen, müssen die Felder zwischen dem König und einem der Türme frei sein. Weder mit dem König noch dem Turm durfte im vorhergehenden Zug gezogen worden sein. Dieser Zug schützt den König, und bringt den Turm in die Mitte des Bretts, wo er eine wirksamere Stellung einnimmt.

Haben Sie die Figuren am Brett in der beschriebenen Weise aufgestellt, ziehen Sie mit Ihrem König zwei Felder nach rechts oder links (je nachdem, in welche Richtung Sie die Rochade ausführen), und drücken den roten Knopf. Der Computer bringt den Turm automatisch um den König herum, und beendet damit die Rochade. Der Computer überlegt daraufhin seinen nächsten Zug.

Bewegen Sie den König zum Turm auf der Seite des Königs, nennt man dies "kleine Rochade". Wird der König auf die Seite der Dame bewegt, ist dies die "große Rochade".

VORHER



NACHHER



Steht der König im Schach, kann Rochade nicht ausgeführt werden. Ferner kann ein Spieler die kleine Rochade nicht ausführen, wenn irgendeines der Felder zwischen dem König und dem Turm bedroht ist.

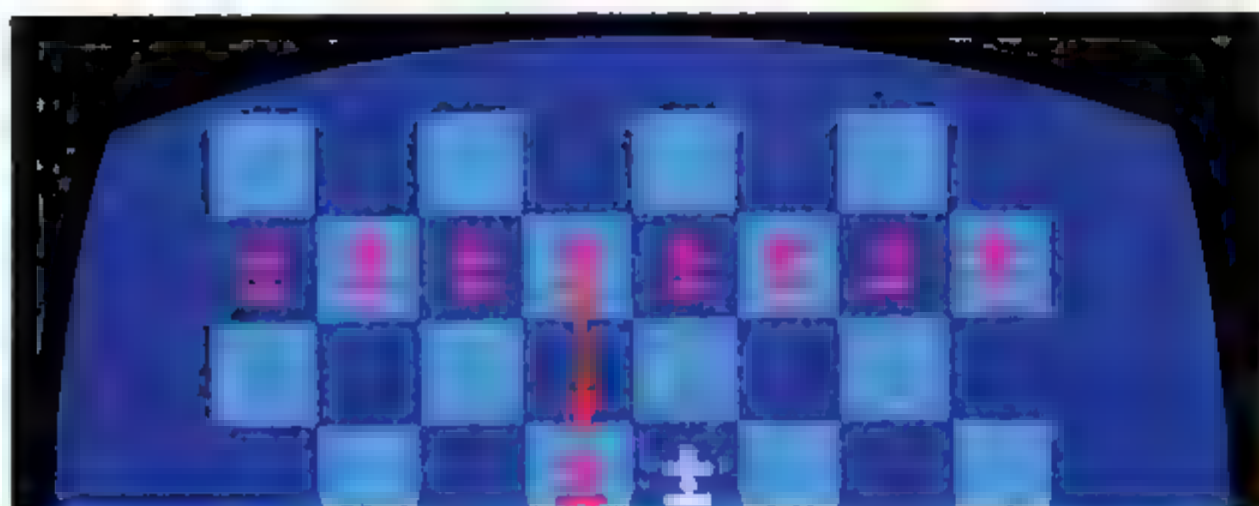
HINWEIS: Wollen Sie, nachdem Sie ein Schachproblem aufgestellt haben, als ersten Zug eine Rochade ausführen, ist es möglich, daß der Computer diesen Zug als regelwidrig ablehnt.

EN PASSANT

Dieser Zug gilt als Gegenzug auf den ursprünglichen Doppelzug des gegnerischen Bauern auf einer angrenzenden Linie. Um das En Passant auszuführen, müssen Sie Ihren Bauern auf die fünfte Reihe bringen. Daraufhin steht Ihrem Gegner zur Wahl, seinen Bauern ein Feld (wo er bedroht würde), oder zwei Felder zu ziehen. Entschließt sich Ihr Gegner,

zwei Felder zu ziehen, schlagen Sie diesen Bauern mit dem En Passant, indem Sie Ihren Bauern diagonal auf das übersprungene Feld setzen.

VORHER



NACHHER



HINWEIS: Gelegentlich wird der Computer die Anerkennung eines En Passant verweigern, das dazu benötigt wird, aus dem Schach zu entkommen. Sollte dies eintreffen, benutzen Sie die Aufstell-Stellung, um den Zug zu beenden.

En Passant muß sofort, also in dem Moment, in dem sich die Möglichkeit bietet, ausgeführt werden, oder gar nicht. Es kann während eines späteren Zuges nicht ausgeführt werden.

GESCHICKLICHKEITSSTUFEN

Video Chess besteht aus sieben, zunehmend schwierigeren Geschicklichkeitsstufen (1 bis 7), und einer Anfängerstufe (Stufe 8). Während der von 1 bis 7 zunehmenden Stufen benötigt der Computer entsprechend längere Bedenkzeiten zum Ziehen. Die Zeiten für die einzelnen Geschicklichkeitsstufen der folgenden Tabelle sind Durchschnittszeiten, da die beanspruchte Zeit von der Komplexität der Schachposition, und der gewählten Stufe abhängig ist. Das Spiel 8 eignet sich hervorragend für Anfänger, die hiermit Züge, wie auch gewisse Strategien des Spieles erlernen können.

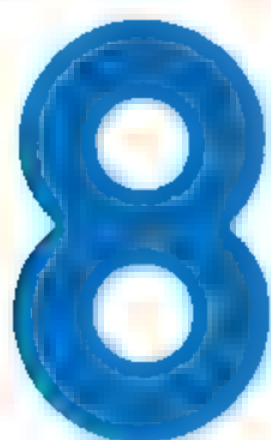
Stufe 1 — 15 Sekunden
 Stufe 2 — 30 Sekunden
 Stufe 3 — 45 Sekunden
 Stufe 4 — 2 Min., 45 Sek.

Stufe 5 — 3 Min., 15 Sek.
 Stufe 6 — 12 Minuten
 Stufe 7 — 10 Stunden
 Stufe 8 — 10 Sekunden

HINWEIS: Die Zeiten einiger der oben angeführten Stufen können schwanken.

Es soll zum Schluß noch erwähnt werden, daß eine große Anzahl von Büchern existiert, in denen das Schachspiel detailliert behandelt wird. Bücher dieser Art können Ihnen

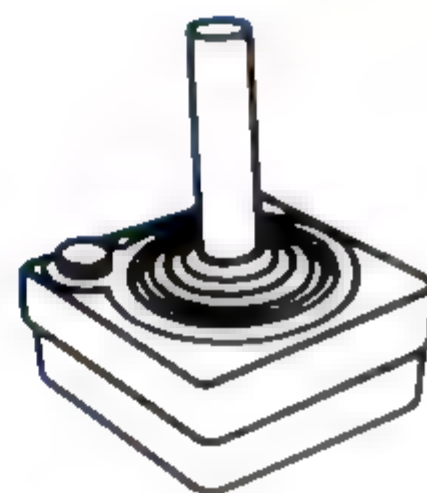
weiteren Aufschluß über die vielen Möglichkeiten und Strategien des Schachspiels vermitteln. Wir schlagen vor, daß Sie weitere Informationen der Fachliteratur entnehmen.



VIDEO GIOCHI

VIDEO CHESSTM

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i cavi di tali comandi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi con una sola persona, inserire il comando nella presa **LEFT CONTROLLER**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.



NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** della console in posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

Per maggiori particolari vedi Parte 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System ATARI.

REGOLE DEL GIOCO

Il gioco degli scacchi, uno dei più antichi passatempi "strategici" nella storia dell'umanità, è probabilmente nato in India tra il 350 e il 400 D.C. Esso viene menzionato per la prima volta in un documento del 700 D.C. Attualmente, nel mondo gli scacchi sono giocati con varie modalità.

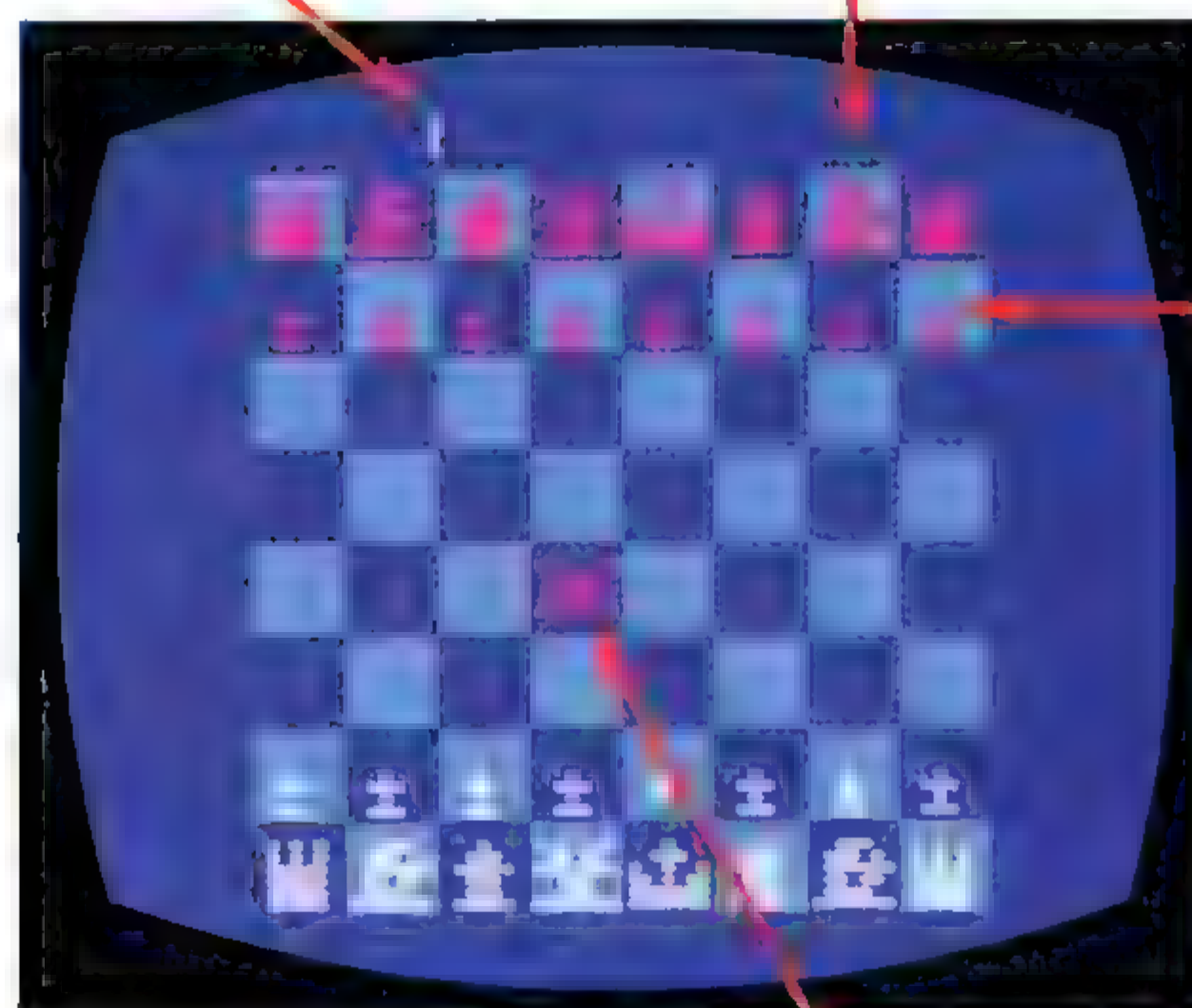
In tutte le varianti, tuttavia, lo

scopo è di catturare il re dell'avversario.

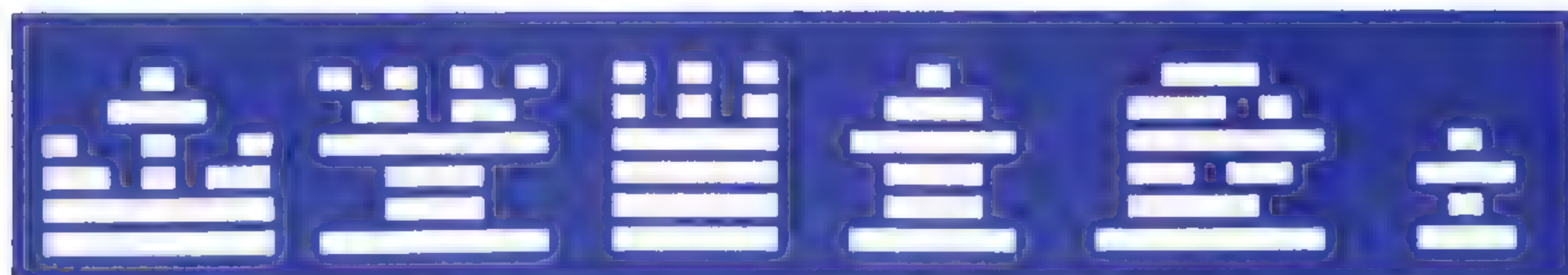
Il computer dispone i pezzi sulla schacchiera secondo lo schieramento regolamentare. Ciascun giocatore comincia con 16 pezzi: re - regina - due torri - due alfieri - due cavalli - otto pedoni. Ciascun pezzo si muove con un suo caratteristico passo obbligato.

LIVELLO DI ABILITA

FILA VERTICALE

RIGA
ORIZZONTALE

CURSORE



RE

REGINA

TORRE

ALFIERE

CAVALLO

PEDONE

RE

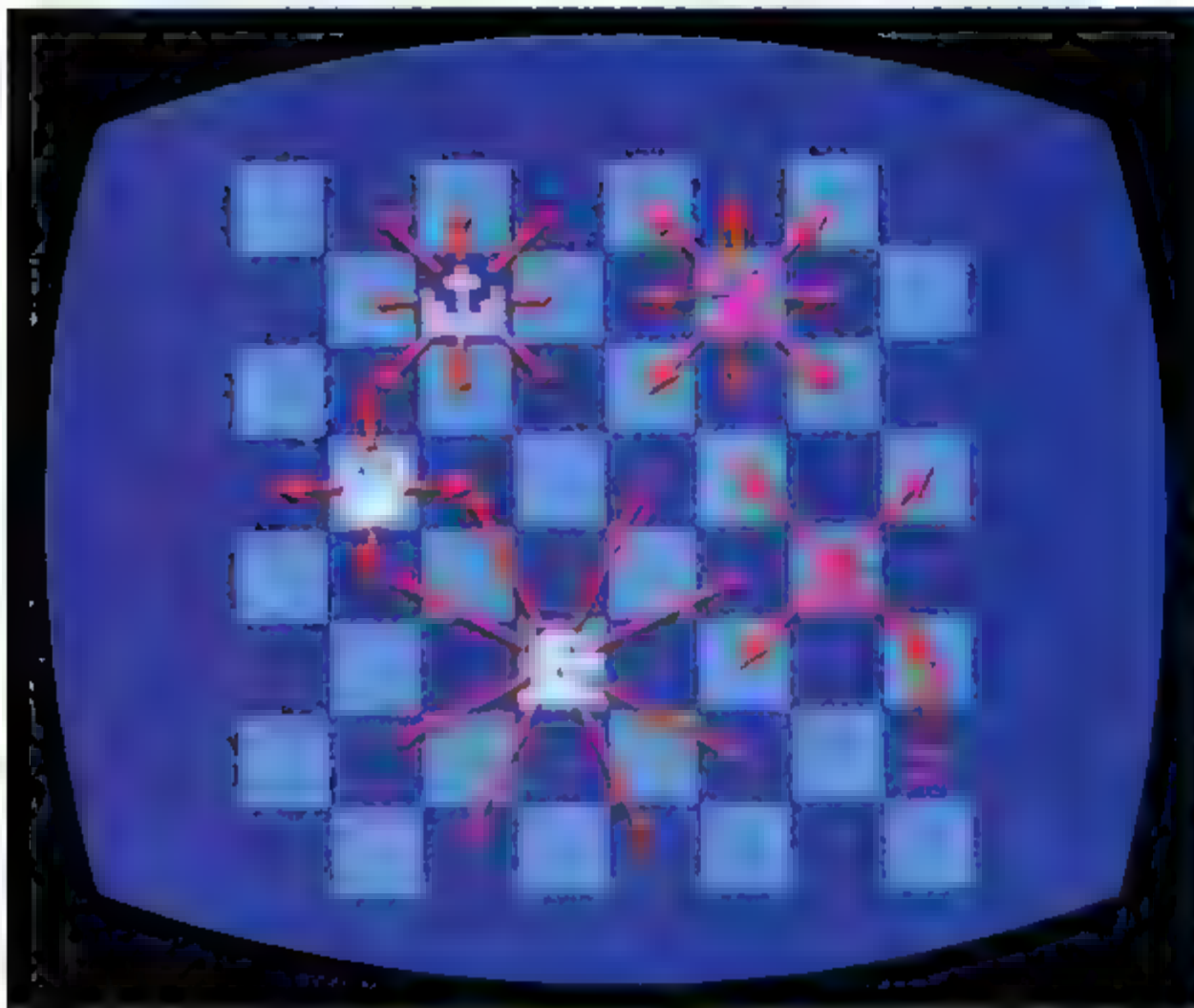
E' il pezzo più importante, da cui dipendono le sorti del gioco. Il suo raggio d'azione è limitato, perchè si può spostare soltanto una casella alla volta, ma può farlo in qualsiasi senso: lungo una riga orizzontale (lateralmente), lungo una fila verticale (in avanti o indietro) e in diagonale. Ove ciò sia necessario per salvare il re, tutti gli altri pezzi devono essere sacrificati. Il computer non consente al re di portarsi in una casella minacciata da un pezzo dell'avversario.

REGINA

E' il pezzo più mobile e versatile di tutti, quindi il più potente. Può muoversi in tutti i sensi (orizzontale, verticale diagonale) e per un qualsiasi numero di caselle libere, riunendo in sé le prerogative della torre e dell'alfiere.

TORRE

Si muove orizzontalmente o verticalmente (in avanti, indietro e lateralmente) di tante caselle libere quante si desidera. Per importanza è in genere considerato al terzo posto dopo il re e la regina.



ALFIERE

Si muove in avanti e indietro in senso diagonale, per tante caselle libere quante si desidera. I due alfieri sono disposti su ciascun lato in modo tale che uno è vincolato alle caselle azzurre e l'altro a quelle blu per tutta la partita. L'alfiere è considerato leggermente più importante del cavallo, a seconda della sua posizione nella scacchiera.

CAVALLO

Questo pezzo non si muove lungo una linea, ma si porta da una casella ad un'altra secondo il passo "uno avanti e due laterali" o "due avanti e uno laterale" illustrato nello schema. La prerogativa unica del cavallo è che non può essere bloccato, potendo scavalcare altri pezzi per rag-

giungere una casella libera od occupata da un pezzo dell'avversario che può regolarmente catturare.

PEDONE

Si muove in avanti una casella alla volta e non può muoversi indietro. Soltanto nella prima mossa ha la facoltà di spostarsi di due caselle. Il pedone può catturare pezzi dell'avversario con mossa in diagonale e questo è l'unico caso in cui può muoversi in tale senso (con una sola eccezione: v. DOPPIA MOSSA, "en passant"). Nonostante sia talora considerato come il pezzo meno importante, il pedone è il "fante" della scacchiera e può rivelarsi indispensabile per occupare e difendere un territorio.

"Promozione" del pedone

Se il pedone riesce a raggiungere l'ottava o ultima casella (ottava riga) del campo avversario, può essere "promosso" al rango di qualsiasi altro pezzo, ad eccezione del re. Il computer promuove automaticamente il fante a regina perchè questa è il pezzo più potente di tutti. Tuttavia, portando il commutatore **left difficulty** in posizione **a** e premendo il pulsante rosso del comando a cloche è possibile convertire la nuova regina in qualsiasi altro pezzo, tranne ovviamente il re.

CATTURA DEI PEZZI

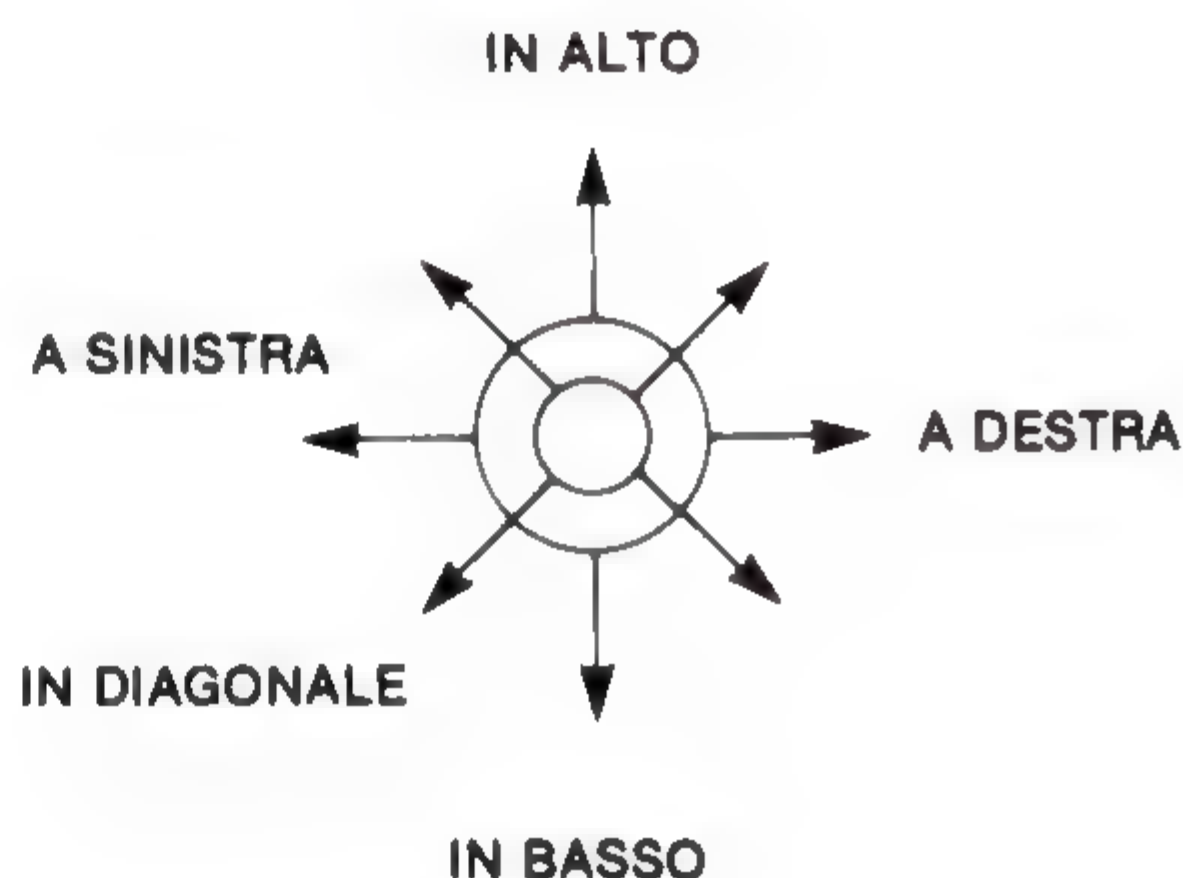
La cattura di un pezzo da parte di un altro (tranne i pedoni) avviene secondo il passo caratteristico di quest'ultimo, cioè il modo in cui si muove. Se una casella che un dato pezzo può regolarmente raggiungere è occupata da un pezzo dell'avversario, quest'ultimo può essere catturato (o "mangiato," nel linguaggio colloquiale). In tal caso viene rimosso dalla scacchiera e la relativa casella viene occupata dal pezzo che ne ha effettuato la cattura. Quest'ultima è peraltro facoltativa e non già obbligatoria.

Non è consentito catturare o prendere il posto di pezzi dello

stesso colore del proprio. Quando si esegue una mossa o la cattura di un pezzo non è consentito scavalcarne altri, ad eccezione del cavallo, che possiede tale prerogativa. Per tradizione, al cattura del re non viene mai effettivamente eseguita; quando il re è attaccato ma ha la possibilità di sfuggire all'attacco, si ha il cosiddetto "scacco al re." In questo videogioco il computer segnala in modo tutto particolare, come si vedrà nel corso di una partita, lo scacco al re. Se il re non ha alcuna via di scampo, si ha lo "scacco matto" e la partita ha termine.

COME SI USANO I COMANDI A CLOCHE

Il comando a cloche serve per muovere i propri pezzi sulla scacchiera. Azionando la cloche si porta il cursore (la X lampeggiante) sul pezzo che si intende muovere e si preme quindi il pulsante rosso. Il pezzo in questione comincia a lampeggiare e da quel momento lo si può spostare in qualsiasi senso. Per disimpegnare il pezzo si preme nuovamente il pulsante rosso del comando.



SE SI TENTA DI ESEGUIRE UNA MOSSA NON CONSENTITA, IL COMPUTER EMETTE UN SEGNALE ACUSTICO DI AVVERTENZA E ANNULLA TALE MOSSA.

Una volta eseguita la propria mossa, il cursore appare nella casella raggiunta dal proprio pezzo, che continua a lampeggiare per qualche secondo fino a quando il computer comincia a "pensare" la sua mossa. Allorché il

computer indica tale mossa, il cursore risulta in corrispondenza della casella nella quale è stato portato il pezzo.

Il computer gioca sempre con lo schieramento della parte superiore dello schermo, mentre al giocatore è assegnato quello della parte inferiore. In alcuni casi il computer gioca con i pezzi bianchi (sempre nello schieramento in alto) ed ha la prima mossa (vedi **COMANDI DELLA CONSOLE**).

COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

COMMUTATORE DESTRO (right difficulty): Nella posizione **a**, il computer gioca con i bianchi e muove per primo; nella posizione **b** i bianchi sono del giocatore, che ha la prima mossa. Il colore del numero che appare in cima alla scacchiera (e indica inoltre il livello di abilità) corrisponde a quello dei pezzi del giocatore: se è bianco, ad esempio, al giocatore sono assegnati i pezzi bianchi.

COMMUTATORE SINISTRO (left difficulty): Nella posizione **a**, questo comando consente di disporre i pezzi sulla scacchiera in qualsiasi modo, per poter risolvere particolari problemi o situazioni. A tal fine si porta il cursore sulla casella in cui si desidera collocare un dato pezzo; ogni volta che si preme il pulsante rosso del comando a cloche il computer piazza un pezzo diverso in quella casella,

cominciando con il re del computer stesso e procedendo sequenzialmente fino al pedone del giocatore. Dopo avere posto sulla scacchiera il pezzo desiderato, spostare il cursore nella successiva posizione voluta e ripetere il procedimento.

Per togliere un pezzo dalla scacchiera, portare il cursore sopra il pezzo in questione ed attendere che il computer esegua il ciclo sequenziale di cui sopra fino a passare il pedone del giocatore. Apparirà allora una **X** ed il pezzo verrà rimosso dalla scacchiera. Una volta ottenuta la disposizione voluta, portare il commutatore sinistro nella posizione **b** e cominciare il gioco. A questo punto la prima mossa spetta al giocatore, sia che il commutatore destro risulti in posizione **b** sia che si trovi su **a**.

COMMUTATORE DI SELEZIONE DEL GIOCO (game select)

Spingere in basso il commutatore "game select" per impostare il livello di difficoltà desiderato. Il livello 8 è per i principianti, in quanto è il meno difficile e costituisce quindi un buon punto di partenza. Acquistata una certa pratica al livello 8, il principiante può passare al livello 1. La difficoltà del gioco aumenta progressivamente dal livello 1 al livello 7, che è il più difficile di tutti. (Vedi LIVELLI DI ABILITÀ).

Il livello di difficoltà può essere cambiato in qualsiasi momento durante la partita azionando il commutatore **game select**.

COMMUTATORE DI RIPRISTINO DEL GIOCO (game reset)

Per dare inizio a una partita o ricominciarla, spingere in basso il commutatore **game reset**. Se il computer ha i pezzi rossi (neri), non è necessario azionare questo comando per cominciare la partita; se il computer ha i bianchi, è necessario invece azionarlo per fare eseguire al computer la prima mossa.

DOPPIE MOSSE

Nel gioco degli scacchi sono consentite due "doppie mosse": la prima è chiamata "arrocco," la seconda "en passant." Nel corso di una partita tanto il computer quanto il giocatore possono ricorrere ad una di esse o ad entrambe.

ARROCCO

Questa mossa può essere tanto offensiva quanto difensiva. Per poterla eseguire è necessario che le caselle tra il re e una delle torri siano libere. Il re o la torre possono non essere stati mossi in precedenza. La mossa protegge il re e porta la torre al centro della scacchiera, dove può essere maggiormente efficace.

Una volta impostata la scacchiera nel modo sopra descritto, muovere il re a sinistra o a destra (a seconda del senso dell'arrocco) di due caselle e premere il pulsante rosso del comando a cloche. Il computer porta automaticamente la torre a fianco del re, competando la manovra di arrocco, e studia quindi la propria mossa successiva.

Se si muove il re verso la torre sul suo lato della scacchiera, la mossa è detta "arrocco sul lato del re"; se si muove invece verso la torre sul lato della regina, si ha un "arrocco sul lato della regina."

PRIMA



DOPO



Quando il re è sotto scacco, il giocatore non può fare l'arrocco. Inoltre, se una delle caselle tra il re e la torre è minacciata, il giocatore non può arroccare sul lato del re. La prima situazione è chiamata "arrocco fuori scacco"; la seconda è detta "arrocco attraverso lo scacco."

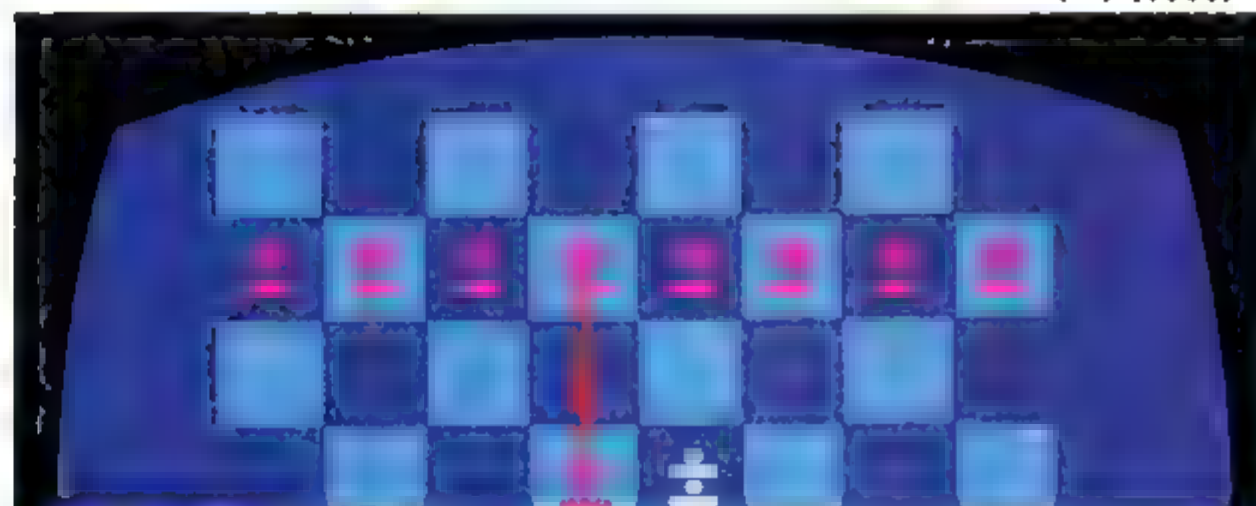
N.B.: Se dopo avere impostato un problema si esegue l'arrocco come prima mossa, il computer può non ritenerla regolamentare e respingerla.

EN PASSANT

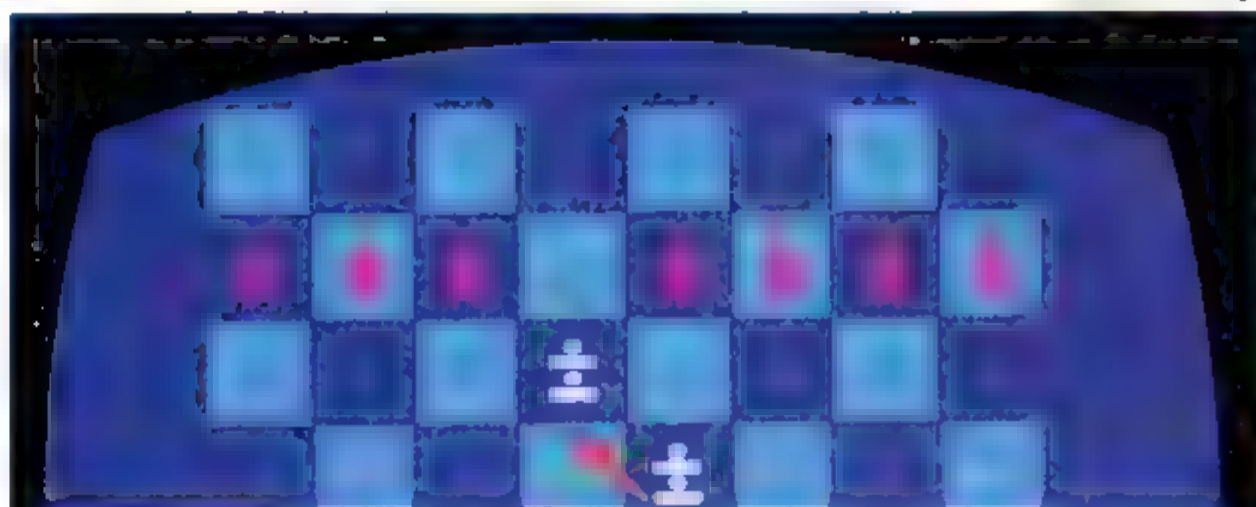
A questa mossa si ricorre per neutralizzare la coppia mossa del pedone avversario su una fila verticale contigua. Per eseguire l'en passant è necessario avanzare il proprio pedone alla quinta riga orizzontale. In tal modo l'avversario ha la possibilità di muovere il suo pedone di una casella (in cui sarebbe minacciato) o di due caselle; se decide di spostarlo di

due caselle, l'en passant consente di prendere quel pedone muovendo il proprio diagonalmente e portandolo sulla casella saltata.

PRIMA



DOPO



N.B.: In alcuni casi il computer potrà non consentire la mossa en passant se questa è usata per uscire di scacco. Se ciò si verifica, la mossa può essere completata predisponendo la scacchiera nel modo precedentemente descritto.

La cattura di un pezzo en passant deve essere effettuata immediatamente, cioè non appena se ne ha l'opportunità, e non può più essere eseguita ad un turno successivo.

LIVELLA DI ABILITA

Video Chess offre sette livelli di difficoltà progressiva (1-7) ed un livello per i principianti (livello 8). Dal livello 1 al 7, il computer impiega più tempo per studiare la sua mossa successiva. Di seguito è elencata la durata media per ciascun livello, tenuto presente che la durata effettiva dipende dalla complessità della particolare situazione e dal livello scelto. Il livello 8 è ottimo per i principianti in quanto consente loro di imparare le mosse ed alcune delle strategie fondamentali del gioco.

Livello 1-15 secondi

Livello 2-30 secondi

Livello 3-45 secondi

Livello 4-2 min., 45 sec.

Livello 5-3 min., 15 sec.

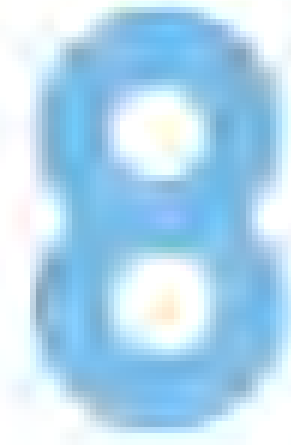
Livello 6-12 minuti

Livello 7-10 ore

Livello 8-10 secondi

Per alcuni dei livelli suindicati la durata può variare.

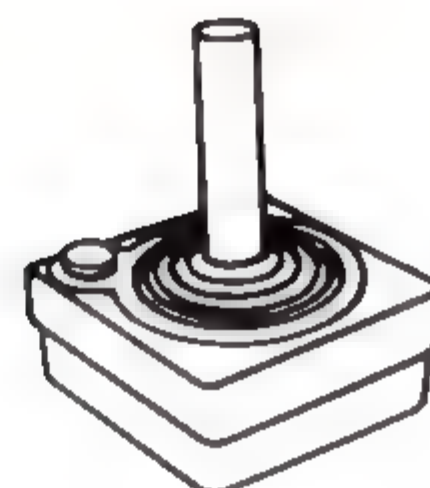
Per concludere, va accennato che esistono numerose pubblicazioni in cui il gioco degli scacchi è descritto particolareggiatamente e che possono approfondire la comprensione dell'estesa gamma di strategie che lo caratterizzano. Per meglio studiare questo gioco affascinante consigliamo una visita alla biblioteca o libreria più vicina.



VIDEO CHESS™

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe del comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina izquierda, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Consulte la Sección 3 del Manual del Usuario si desea información adicional.



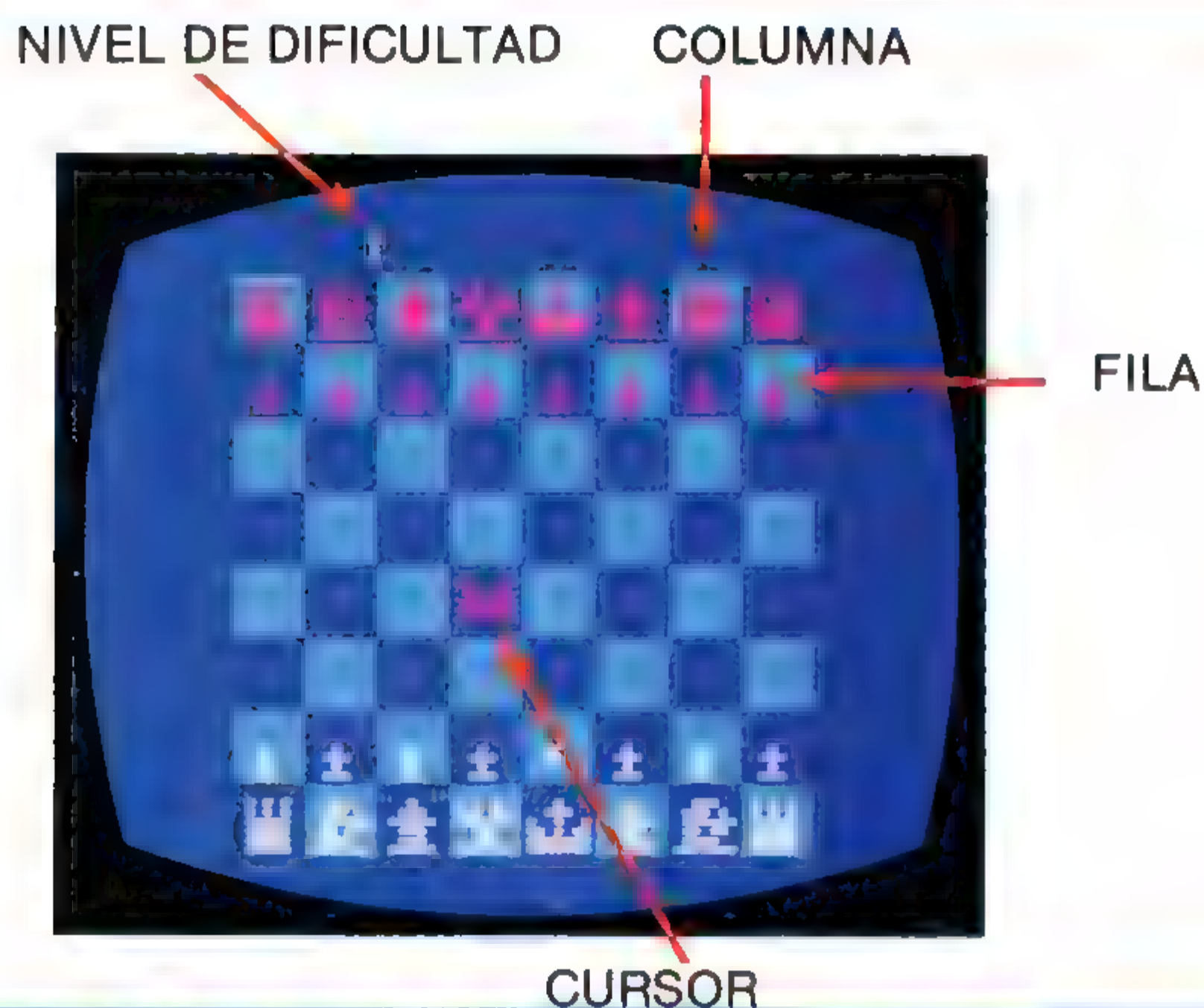
NOTA: Apague la consola colocando en off el interruptor de corriente power, antes de insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

FORMA DE JUGAR

El ajedrez es uno de los juegos bélicos más antiguos y se cree que se originó en la India entre los años 350 y 400 D.C. El primer registro escrito data del año 700 D.C. Existen numerosas variantes del ajedrez.

El objetivo del juego de ajedrez consiste en dar jaque y mate al rey del jugador contrario. "Jaque" significa que el rey u otra pieza está en peligro de perderse y "mate" es una palabra proveniente del idioma persa que significa "muerto", porque cuando se da mate al rey, éste no puede defenderse, con lo que termina el juego.

La máquina dispone la piezas en el tablero en el order adecuado. Cada jugador (son dos) comienza con 16 piezas: un rey, una reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. Cada pieza se mueve en forma característica. Por ejemplo, la torres avanzan en líneas rectas horizontales o verticales; los peones lo hacen siempre de frente porque no se mueven hacia atrás, ni a la derecha ni a la izquierda, excepto cuando deben "comer" a otra pieza, lo que hacen avanzando diagonalmente.



EL REY

Es la pieza más importante, porque sin el rey no se puede continuar el partido. Esta pieza no tiene mucha amplitud de movimiento, puesto que puede avanzar únicamente a razón de una casilla a la vez. Sin embargo, puede moverse en cualquier dirección: lateralmente, hacia adelante, hacia atrás y diagonalment. En caso necesario, hay que sacrificar todas la otras piezas con tal de salvar al rey. La máquina no permitirá que se desplace al rey a una casilla que está amenazada por otra pieza.

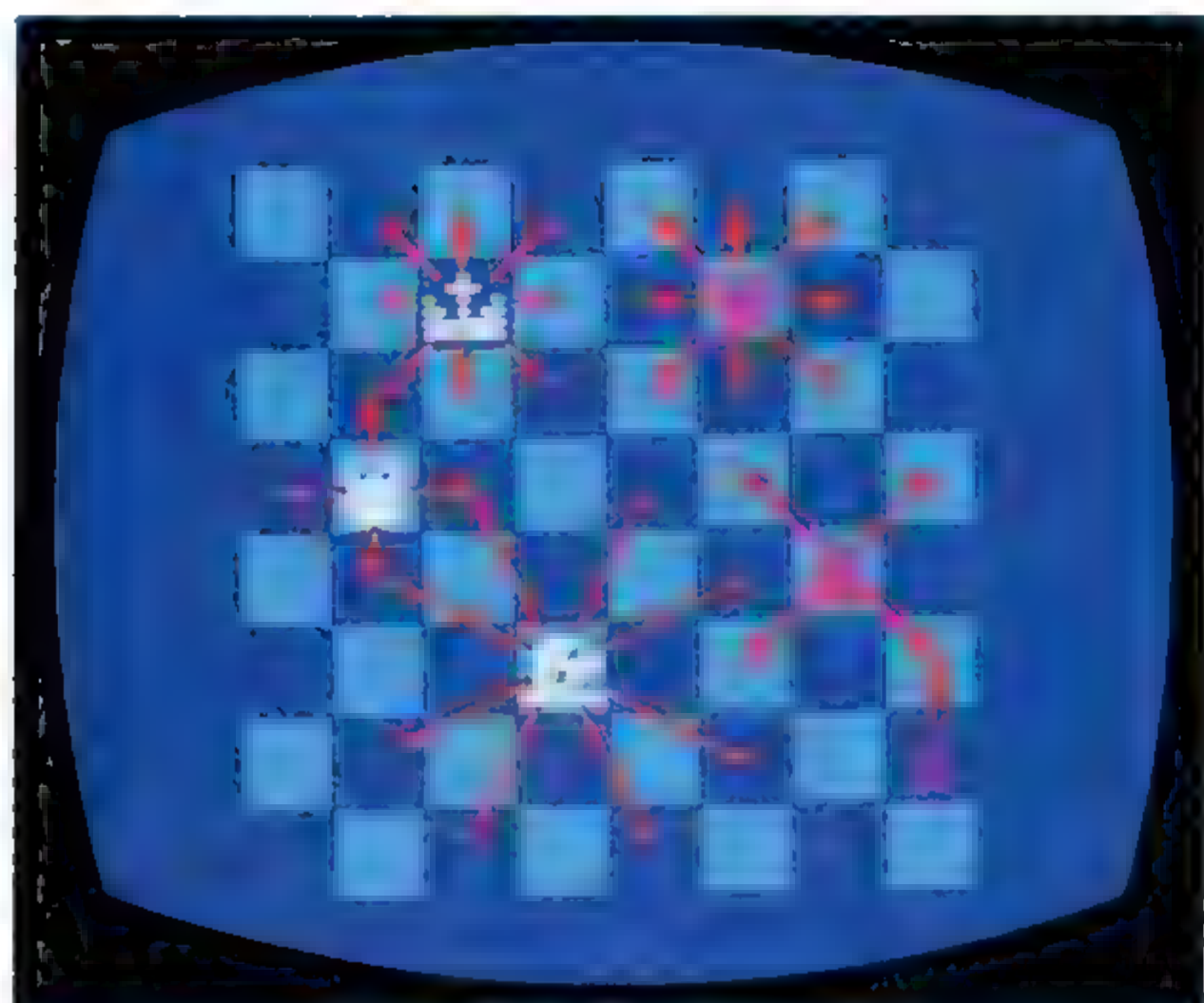
LA RENINA

Esta es la pieza que tiene un radio de acción más amplio y más variado, lo que la convierte en la

más poderosa del tablero. Se puede mover en todo sentido (hacia adelante, hacia atrás, lateral y diagonalmente) y se puede mover una o varias casillas de una sola vez. La reina combina el potencial de ataque, o defensa, de la torre y del alfil.

LA TORRE

Esta pieza puede maverse a lo largo de las filas o de las columnas (hacia adelante, hacia atrás y lateralmente) tantas casillas libres como desee. La torre se considera la pieza más importante después del rey y de la reina.



EL ALFIL

Esta pieza se mueve diagonalmente hacia adelante o hacia atrás, a lo largo de cualquier número de casillas libres. Los dos alfiles se ubican en el tablero de tal forma que uno domina una línea diagonal de casillas blancas y otro una línea de casillas negras. Se considera el alfil algo más importante que el caballo, lo que depende de la posición que ocupa en un momento dado.

EL CABALLO

Esta pieza no se mueve en línea recta, sino de un punto a otro en el tablero; es decir, puede moverse una casilla de frente y dos a la derecha o a la izquierda, o bien puede avanzar dos casillas de frente y una lateral, ya a la derecha, ya a la izquierda. Puede moverse en cualquier dirección dentro de un círculo de 360°. El caballo se distingue de la demás piezas porque al avanzar puede saltar por encima de otras piezas para llegar a una casilla desocupada, o bien para capturar una pieza enemiga ubicada en una casilla accesible.

EL PEÓN

Esta pieza avanza únicamente de frente, a razón de una casilla por vez. Sin embargo, puede avanzar dos casillas de una vez cuando se mueve por vez primera (es decir, a partir de su posición inicial, que es a la altura de la segunda fila del tablero). No puede retrocer. El peón puede capturar o "comer" otra pieza situada en una casilla contigua en sentido diagonal; es la única ocasión en que un peón puede moverse diagonalmente. (Hay una sola excepción, que se explica en la sección titulada MOVIMIENTOS DOBLES, párrafo: "Al poso".) Aunque algunos consideran al peón como la pieza de menor importancia, sin embargo es el soldado de infantería del ajedrez y puede desempeñar una función vital cuando se trata de conservar el territorio ganado.

CORONACIÓN DEL PEÓN

Cuando usted logra llevar un peón hasta la octava fila en el lado opuesto del tablero, puede "coronarlo" convirtiéndolo en cualquier otra pieza, con excepción del rey. La máquina coronará automáticamente un peón convirtiéndolo en reina, puesta que ésta es la pieza más poderosa. Sin embargo, si fija el selector de grado de dificultad del lado izquierdo (left difficulty) en la posición a y si aprieta el botón rojo del comando, puede cambiar su nueva reina por cualquier otra pieza que desee, con excepción del rey.

CAPTURA DE PIEZAS

Las piezas (con excepción del peón) capturan otras piezas enemigas en la misma forma como se mueven. Si una pieza del adversario ocupa una casilla accesible a una de las piezas del otro jugador, esa pieza puede ser capturada o comida. Una pieza capturada se retira permanentemente del tablero, y la pieza que la capturó ocupa el lugar de la otra. La captura de piezas es optativa, ya que un jugador no está obligado a efectuar ese lance del juego.

Las piezas de un mismo color no pueden desplazarse ni capturarse

entre sí. Durante los lances de captura u otras movidas, ninguna de las piezas puede saltar por encima de otra, con excepción del caballo. Tradicionalmente nunca se efectúa la captura del rey. Cuando el rey es atacado pero puede desplazarse para ponerse a salvo, se dice que está "en jaque". La máquina tiene una forma muy interesante de avisar cuando el rey está en jaque, lo que usted podrá comprobar durante alguno de sus juegos. En caso de encontrarse el rey en jaque sin posibilidad de escapar, se dice que está en "mate", con lo que concluye el juego.

USO DEL COMMANDO DE CONTROL

Emplee el comando de control para mover las piezas en el tablero. Primero desplace el cursor (la X centellante) hasta la pieza que desea mover y apriete el botón rojo. La pieza comenzará a centellear, tras lo cual usted podrá moverla en la dirección deseada. Para dejar la pieza en la casilla vuelva a apretar el botón rojo.



EN CASO DE QUE SE TRATE DE EFECTUAR UNA MOVIDA QUE NO ESTÁ PERMITIDA, LA MÁQUINA LO ADVERTIRÁ EMITIENDO UN TONO AUDIBLE E INVALIDARÁ ESA JUGADA.

Una vez que se ha hecho la jugada, el cursor se desplazará a la casilla que había estado ocupada por la pieza movida, y la pieza que se trasladó continuará centellando durante un momento y se apagará cuando la máquina comience a "pensar" en su próxima jugada. Cuando la

máquina efectúa una jugada, el cursor se ubica en la casilla que ocupaba la pieza movida.

La máquina siempre juega con las piezas ubicadas en la parte superior de la pantalla, y el jugador siempre juega con las piezas de la parte inferior. En algunos casos la máquina jugará con las piezas blancas, siempre en la parte superior, y en ese caso, comenzará el partido. (Consulte la sección: COMANDOS UBICADOS EN LA CONSOLA.)

COMANDOS UBICADOS EN LA CONSOLA

SELECTORES DE GRADO DE DIFICULTAD

SELECTORES DERECHO DE DIFICULTAD (right difficulty): En la posición a la máquina juega con las piezas blancas y efectúa la jugada inicial. En la posición b el jugador juega con las blancas y hace la primera movida. El color del número presentado en la parte superior de la pantalla (que inicia el nivel de dificultad) le recuerda al jugador el color de las piezas con que juega. Si el número es blanco, por ejemplo, quiere decir que está jugando con las piezas blancas.

SELECTOR IZQUIERDO DE DIFICULTAD (left difficulty): Cuando este selector se ha fijado en la posición a permite disponer las piezas en el tablero en

cualquier forma deseada con el fin de estudiar una situación o problema en particular. Para efectuarlo se debe desplazar el cursor hasta la casilla donde se desea colocar una pieza determinada. Cada vez que se oprime el botón rojo, la máquina colocará una pieza diferente en la casilla elegida, comenzando con el rey de la máquina y continuando con el resto de las piezas hasta el peón del jugador. Una vez colocada la pieza deseada en la casilla, se desplaza el cursor hasta la casilla siguiente que se desea ocupar, y se repita el mismo procedimiento.

Para sacar cualquier pieza del tablero, ubique el cursor sobre esa

pieza y oprima sucesivamente el botón rojo con lo que se irán presentando las distintas piezas y siga oprimiéndolo hasta que desaparezca el peón del color correspondiente al jugador; en ese momento se presentará una X en la pantalla y desaparecerá la pieza deseada, se fija en la posición b el selector izquierdo de dificultad (left difficulty) y se comienza el juego. En este caso, el jugador debe mover primero, ya sea que el selector derecho de dificultad (right difficulty) esté fijado o no en la posición a o b.

SELECTOR DE JUEGO (game select)

Apriete el selector de juego (game select) para elegir el nivel de dificultad con que desee jugar. El nivel 8 es un nivel de aprendizaje. Como es el menos difícil de todos, se presta muy bien para que los principiantes lo empleen en sus ejercicios de práctica. Cuando el principiante ha practicado

suficientemente con el nivel 8, puede emplear el nivel 1 en sus ejercicios. El grado de dificultad va aumentando paulatinamente desde el nivel 1 hasta el 7, que es el más difícil de todos. (Consulte la sección: NIVELES DE HABILIDAD.)

CONMUTADOR DE REPOSICIÓN DE JUEGO

El jugador debe deslizar hacia abajo el conmutador de reposición de juego (game reset) para comenzar un juego o bien para continuar uno interrumpido. En caso que la máquina esté jugando con las piezas rojas (negras), es innecesario apretar este conmutador cuando se enciende o se activa el juego. En cambio, si la máquina juega con las piezas blancas, el jugador tiene que accionar el conmutador de reposición de juego (game reset) para que la máquina efectúe su primera movida.

MOVIDAS DOBLES

En el juego de ajedrez se permiten dos "movidas dobles". Una es el "enroque" y la otra, la "captura al paso" (en passant). La máquina puede utilizar una o ambas en el transcurso del juego. También el jugador puede efectuarlas.

EL ENROQUE

El enroque se puede utilizar como un lance ofensivo o defensivo. En

él intervienen dos piezas: el rey y una de las torres. Como requisito, las casillas que separan el rey de la torre deben estar desocupadas, y el rey y la torre escogida no deben haberse movido previamente. Esta movida sirve para proteger al rey y para ubicar la torre escogida en el centro del tablero, donde hay mayores posibilidades de ataque o de defensa.

Para efectuar el enroque, se mueve el rey dos espacios a la derecha, o a lo izquierda (según el lado en que se desee enrocar) y a continuación se oprime el botón rojo del comando. La máquina desplazará automáticamente las piezas y las ubicará en las posiciones correspondientes; así concluirá el lance del enroque. Luego la máquina determinará su próxima movida.

ANTES



DESPUÉS



Si en el enroque el jugador mueve su rey hacia la torre en su lado del tablero, esa movida se denomina "enroque corto"; en cambio, si mueve el rey hacia la torre de la reina, la movida se denomina "enroque largo".

No está permitido efectuar el enroque cuando el rey se encuentra en jaque (amenazado por una pieza enemiga). Tampoco se debe enrocar del lado del rey cuando una de las casillas que separan al rey de la torre se encuentre amenazada por una pieza de su adversario. El primer caso sería "enrocarse para salir de jaque" y el segundo, "enroque

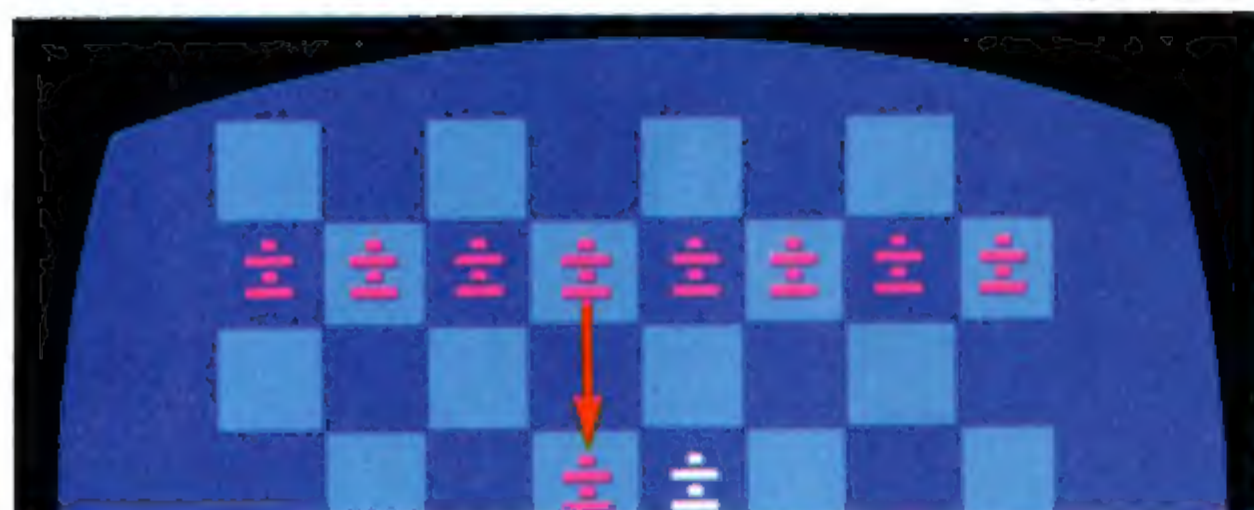
pasando sobre una casilla atacada".

NOTA: En caso de que el jugador haya dispuesto las piezas en el tablero para practicar o estudiar un problema de ajedrez, y desee enrocar como su primera jugada, podría ocurrir que la máquina la rechace como una jugada no permitida.

CAPTURA AL PASO (En passant)

Este lance del juego de ajedrez se emplea para contrarrestar el avance de dos casillas efectuado por un peón la primera vez que se le mueve. En él intervienen dos peones (uno de cada bando) ubicados en columnas adyacentes. Para efectuar la captura al paso, el jugador debe avanzar su peón hasta la casilla que le corresponde en la quinta fila. A continuación su adversario tiene la opción de adelantar su propio peón una casilla (donde quedará atacado por el peón contrario, recién movido) o bien dos casillas. Si decide desplazarlo dos casillas, el primer jugador puede utilizar el lance de "captura al paso" para capturar o "comerse" a ese peón, moviendo el suyo diagonalmente y ubicándolo en la primera casilla que el peón contrario pudo haber ocupado, pero que no ocupó por haber sido desplazado dos casillas de una vez, en lugar de una.

ANTES



DESPUÉS



NOTA: Podría suceder que la máquina no permita emplear el lance de captura al paso. En caso de presentarse esta situación, el jugador puede resolverla fijando la máquina en el modo de cambio para poder completar su jugada.

La captura al paso debe efectuarse en cuando se presenta la oportunidad de llevarla a cabo, porque no está permitido dejarla para después. Se efectúa en el momento o bien no se realiza.

NIVELES DE DIFICULTAD

Existen siete niveles de dificultad que van aumentando progresivamente (niveles 1 a 7). Hay, además, un nivel para principiantes (nivel 8). A medida que se juegue con niveles de mayor grado de dificultad, la máquina irá demorando más tiempo para efectuar su jugada. A continuación se da el tiempo promedio que la máquina demorará en hacer su jugada en cada nivel de dificultad. Se dan los promedios, porque el tiempo real dependerá de la complejidad de la disposición de las piezas en el tablero y del nivel de dificultad fijado. El nivel 8 es ideal para que los principiantes aprendan a mover las piezas y algunas estrategias del juego de ajedrez.

Nivel 1 — 15 segundos
 Nivel 2 — 30 segundos
 Nivel 3 — 45 segundos
 Nivel 4 — 2 min., 45 seg.

Nivel 5 — 3 min., 15, seg.
 Nivel 6 — 12 minutos
 Nivel 7 — 10 horas
 Nivel 8 — 10 segundos

NOTA: Puede variar el tiempo dado en algunos de los niveles de dificultad.

Terminaremos diciendo que hay numerosos libros que explican detalladamente el juego de ajedrez. La lectura de algunas de esas obras puede proporcionar conocimientos adecuados acerca de la amplia gama de estrategias

aplicables al juego. En caso de que usted desee profundizar más en el juego de ajedrez, le recomendamos que visite una biblioteca o librería para obtener los libros que considere necesarios.

VIDEO CHESTM

VIDEO CHESS™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1979 Atari, Inc.

C016973-45 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.